

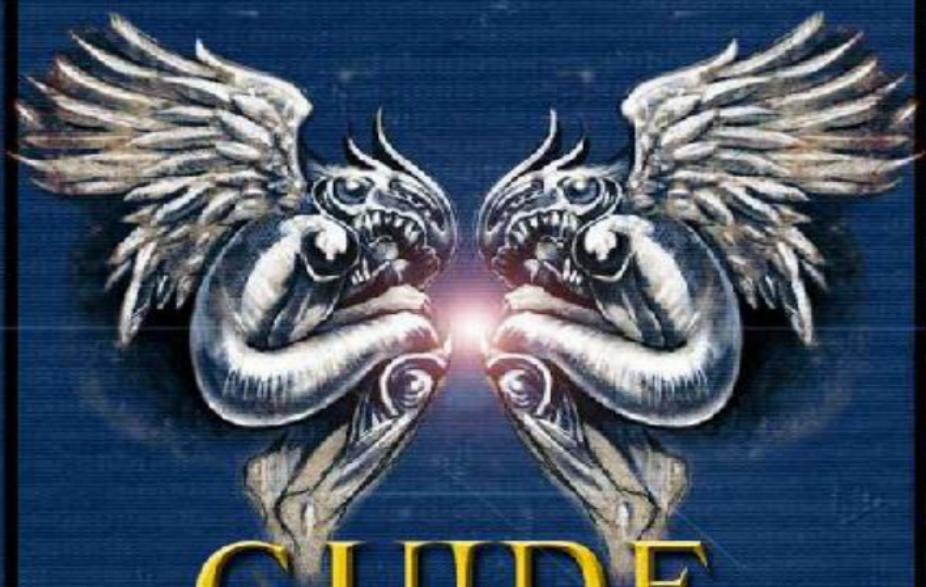
Guide de survie

Richardson, Kim

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

LES GARDIENS DES ÂMES



GUIDE
DE
SURVIE

KIM RICHARDSON

LES GARDIENS DES ÂMES

GUIDE DE SURVIE

KIM RICHARDSON

Illustrations par

Kim Richardson



Titres disponibles dans la série Les Gardiens des Âmes

(par ordre de lecture) :

Le Sceau, Les Gardiens des Âmes, tome 1

Élémentaire, Les Gardiens des Âmes, tome 2

L'Horizon, Les Gardiens des Âmes, tome 3

Les Enfers, Les Gardiens des Âmes, tome 4

Les Cultistes, Les Gardiens des Âmes, tome 5

Mortelle, Les Gardiens des Âmes, tome 6

Matériel protégé par le droit d'auteur

Titre original :

Survival Guide, Soul Guardians:

Traduit de l'anglais (États-Unis)

Par Laure Valentin

Tous droits réservés, y compris droits de reproduction totale ou partielle sous toutes ses formes.

Texte et illustrations par Kim Richardson

Copyright © 2014 by Kim Richardson



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Cher gardien

I. LA LÉGION DES ANGES GARDIENS

LES ARCHANGES

LE CHEF

RÈGLES ET RÈGLEMENTS

LES GRADES ET LA HIÉRARCHIE CHEZ LES ARCHANGES

LES GRADES CHEZ LES ANGES GARDIENS

CARTE

II. MONDES ET LIEUX

L'HORIZON

COMMENT SE RENDRE DANS L'HORIZON

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE L'HORIZON

AUTRES NIVEAUX, LIEUX ET DIVISIONS DE L'HORIZON

LES ENFERS

EMPLACEMENTS ET LIEUX TERRESTRES

III. LES ÂMES

L'ÂME MORTELLE

L'ÂME ANGÉLIQUE

LA MORT VÉRITABLE

IV. ARMES, ARMURES ET AUTRES OUTILS

L'ENTRAÎNEMENT

LES ARMES

LES MÉTAUX

**LES SERMENTS, L'EAU ET LES COSTUMES
OBJETS, MACHINES ET CONSTRUCTIONS À LA PUISSANCE
INCROYABLE**

V. MARQUES, QUÊTES ET PROPHÉTIES

MARQUES

LES QUÊTES

LES PROPHÉTIES

VI. CRÉATURES ET ÊTRES SURNATURELS

LES ÊTRES DE L'HORIZON

**LES OPÉRATEURS D'ASCENSEUR ET LES CHAUFFEURS DE
TAXIS VOLANTS**

ÉLÉMENTAIRES, EXTRALUCIDES ET CULTISTES

SORCIÈRES, SORCIERS GUÉRISSEURS ET MAGES

LA BATAILLE DE LA BUTTE-AUX-DENTS (68-64 av. J.-C.)

VII. CRÉATURES ET ÊTRES SURNATURELS PARTIE 2

LA HIÉRARCHIE DES ENFERS

DIABLES ET ARCHIDÉMONS

DÉMONS

AUTRES CRÉATURES ET DÉMONS CONNUS

VIII. GLOSSAIRE DE NOMS PROPRES

ARCHANGES

ANGES GARDIENS

ÉLÉMENTAIRES, EXTRALUCIDES ET CULTISTES

SORCIÈRES, SORCIERS GUÉRISSEURS, MAGES ET ROCHERS

LA LÉGION DES DÉMONS

DIABLES, DIABLOTINS ET AUTRES CRÉATURES MALÉFIQUES

IX. BONUS

**ENTRETIEN AVEC DAVID MCGOWAN (ALIAS DAVID LA
ROCKSTAR)**

POÈME, PAR JEAN-PIERRE COQUERELLE

RECETTE DE LA SOUPE CHERCHE-DÉMON D'OLGA

Félicitations !

À propos de l'auteur



INTRODUCTION

Cher gardien

Si tu lis ce livre, je te présente mes sincères condoléances — tu es *mort*. Mais pas de panique ! Ta vie n'est pas terminée. Elle vient juste de commencer et va être de plus en plus palpitante et dangereuse. C'est exact. Il est de mon devoir de t'informer que *tu* as été choisi pour devenir un gardien.

Mais avant de commencer ton orientation, tu dois prêter serment.

Maintenant, répète après moi :

« *Moi, (insère ici ton nom et ton prénom) gardien des âmes mortelles, je me déclare serviteur de la Légion des anges. Je remplirai mes devoirs d'ange gardien avec un total dévouement. Que les témoins de mon serment y veillent.* »

Très bien, tu as prêté serment, ton sort est scellé. Ton allégeance

envers la Légion des anges ne peut être brisée que si ton âme angélique meurt.

Commençons.

Maintenant que tu as accepté la réalité inexorable de ta *mort*, tu dois te préparer à un avenir plein de défis. Ta mission, en tant que gardien, sera de lutter contre les forces des ténèbres. Tu deviendras protecteur et défenseur du monde mortel. La Légion des anges t'entraînera à combattre les démons, sauver les âmes mortelles et par-dessus tout — à protéger la vie humaine.

Tous les débutants ont reçu ce *Guide de survie*. C'est ton introduction à l'Horizon et à la Légion des anges gardiens. J'espère qu'il te sera utile.

Nos ennemis sont partout. Maintenant, il est de *ton* devoir de t'aventurer dans le monde pour protéger les âmes mortelles des monstres et des démons de la pire espèce.

Ce guide n'a pas pour but de te faire peur, mais il est important que tu comprennes à quel point ta vie de gardien sera périlleuse. Le monde surnaturel est troublant et dangereux.

Le *Guide de survie* te donnera des astuces d'entraînement et des conseils qui t'aideront à survivre.

Il comporte tout ce qu'un débutant doit savoir sur la Légion, et il comprend un glossaire détaillé et approfondi des êtres surnaturels, des armes et des objets mystiques.

Il t'aidera à comprendre l'importance de l'eau et des âmes, ainsi qu'à appréhender les différents niveaux d'existence. Tu auras besoin de toutes ces connaissances lors de ta première mission.

Fais-en bon usage. Apprends les faiblesses des ennemis et la façon de les tuer.

Ne perds pas ce guide ! Il ne doit pas tomber entre les mains d'un

mortel !

Bien. Où en étais-je ? Ah — oui, continuons.

Le *Guide de survie* contient une carte de l'Horizon. N'essaie pas de te rendre au niveau 7 ! J'espère qu'elle t'aidera à ne pas te perdre.

Tu commences aujourd'hui ta *nouvelle* vie et ton nouveau travail. Étudie bien ce guide, parce que tes aventures ne font que commencer. Que les âmes te protègent.

Bonne chance, gardien !

Bien à toi,

Oracle

Division no 998-4554

Orientation, Horizon





QU'EST-CE QU'UN ANGE GARDIEN ?

Un ange gardien est un être surnaturel. Dans la plupart des cas, les anges gardiens sont initialement des mortels décédés, choisis pour devenir gardiens et pour servir la Légion. Ils résident dans l'[Horizon](#) et ont la même apparence que les humains. La mission d'un gardien est de protéger les [âmes](#) mortelles contre les [démons](#).

Tous les mortels ne sont pas choisis pour devenir des gardiens, et les [oracles](#) érudits affirment que certains gardiens n'ont même *jamais* été humains, bien qu'ils aient forme humaine. Parmi les milliards d'âmes qui existent sur Terre, l'Horizon ne sélectionne que quelques valeurs sûres qui ont la force mentale et les capacités uniques pour devenir de véritables gardiens.

Lorsqu'un ange gardien est sur Terre, la plupart des mortels le voient comme une personne ou un animal tout à fait ordinaire. Seule une poignée de mortels, appelés les [Extralucides](#), peuvent voir un ange gardien sous la forme d'une vive lumière dorée.

Un ange gardien peut également prendre la forme d'un animal tel qu'un chien ou un chat lorsqu'il est en mission d'[éclairer](#) dans le monde mortel. Mais les gardiens capables de revêtir l'apparence d'un animal sont rares et sont soumis à un entraînement intensif.

Remarque à l'attention des débutants : N'essayez surtout pas de sauter dans les bassins aux bordures recouvertes de fourrure de chat ou de chien. Vous ne seriez pas changés en animaux comme par magie, mais vous resteriez en revanche couverts de fourrure.



I. LA LÉGION DES ANGES GARDIENS



La Légion des anges gardiens est la plus grande division de l'armée des anges. Les [archanges](#), les anges et les êtres surnaturels travaillent ensemble au sein de la force militaire la plus puissante de l'Horizon. Elle existe depuis l'aube des temps.

Servir dans la Légion est un honneur et un privilège pour un gardien. Ta mission est simple : protéger le monde mortel et les âmes mortelles des forces du mal.

L'entraînement pour la Légion des anges gardiens a non seulement pour but l'acquisition des compétences militaires traditionnelles, mais également celle des technologies innovantes issues de la diversité planétaire. Les nouvelles recrues viennent du monde entier, de différents pays aux cultures variées. La Légion combattante est une équipe internationale.

Au cours du XIV^e siècle, la Légion s'est battue pour la première fois aux côtés des Extralucides, et cette alliance perdure à ce jour. La Légion a participé à toutes les guerres démoniaques, dont la grande Guerre des Mages et la Bataille de la [Butte-aux-dents](#).

L'entraînement de la Légion est physiquement très exigeant et psychologiquement éprouvant. Les gardiens sélectionnés ne sont pas tous de taille à servir pour la Légion.

Que se passe-t-il en cas d'échec à l'entraînement ?

Dans de rares cas, il arrive qu'un débutant ne soit pas à la hauteur des défis. Lorsque cela se produit, le gardien est renvoyé au corps mortel qu'il avait avant de mourir. Il ne gardera aucun souvenir de l'Horizon. Malheureusement, son âme restera officiellement *rejetée*.



LES ARCHANGES

Un *archange* est un ange de rang supérieur. La plupart des archanges font partie du gouvernement. Ils sont commandants au sein de la Légion et sont responsables des différents niveaux de l'Horizon. Les archanges constituent également le **Conseil des ministres** et s'occupent des problèmes politiques et militaires auxquels sont confrontés les pays de la Terre.

Les archanges sont aussi responsables du bien-être des gardiens, et les anges gardiens consultent les archanges pour obtenir des conseils.

Les principaux devoirs d'un archange sont de superviser la Légion, de s'assurer que tout reste dans l'ordre et de veiller au respect des droits et des devoirs des anges de rang inférieur. Il est rare que les archanges se présentent physiquement devant les humains ou s'aventurent sur la Terre.

Les archanges ont également le privilège de travailler et de traiter directement avec le Chef. Les anges gardiens de rang inférieur n'ont affaire au Chef qu'en de rares occasions.



LE CHEF

Également connu sous le nom de Grand Manitou, Seigneur de l'Horizon et Être Suprême, le Chef est la créature la plus importante de tout l'Horizon. C'est lui le dirigeant ultime et la source de toute autorité morale. La plupart des débutants ne verront ni ne rencontreront jamais le Chef. C'est un homme âgé de taille moyenne, au visage rond, aux joues roses et aux petits yeux étincelants. Il a les cheveux blancs et une épaisse barbe blanche qui recouvre son ventre proéminent. Il a un penchant pour la malbouffe et aime les frites, le poulet frit, les cornichons, les oignons frits, les hot-dogs, les pizzas, les chips, les bonbons à la gelée et toutes les boissons sucrées.



RÈGLES ET RÈGLEMENTS

LE CODE DES ANGES

Ta vie en tant que nouvelle recrue de la Légion a radicalement changé. Tu as appris la vérité sur la vie et la mort et tu fais désormais partie de la Légion des anges gardiens. La Légion est comme n'importe quel autre gouvernement et tu dois en apprendre les règles afin de pouvoir travailler convenablement et efficacement, à la fois dans l'Horizon et en mission sur Terre, lors de tes interactions avec les mortels.

Ce guide t'apprendra ce qui tombe et ne tombe pas sous la juridiction de l'Horizon. Les lois sont claires et les gardiens doivent s'y soumettre, sous peine de subir les conséquences de leurs actes. Tu n'as pas envie d'être envoyé à la prison des anges, le [Tartare](#).

LES LOIS DE L'HORIZON

Le [grand Conseil](#) établit les règles et les règlements de tout l'Horizon. Il est responsable d'enquêter sur les infractions à la loi et de se prononcer sur les rares cas où des gardiens sont traduits en justice. Le ministre de la Paix tient généralement le rôle du procureur.

Les nouvelles recrues feraient bien d'apprendre ces lois par cœur :

Un gardien ne doit sous aucun prétexte révéler sa *véritable* identité ou l'existence de l'Horizon à un mortel. Le meilleur moyen de protéger les mortels est d'éviter qu'ils comprennent que l'on est en train de les

sauver.

Les gardiens doivent mener à bien leurs missions du mieux qu'ils le peuvent.

Les gardiens ne doivent jamais commettre de crime contre d'autres gardiens. Porter atteinte à un autre gardien revient à aider et encourager les démons et les entités sombres à obtenir notre entière destruction.

La collaboration avec les ennemis de l'Horizon représente une haute trahison et peut être passible de mort véritable. Une marque démoniaque ou tout autre symbole d'allégeance à l'ennemi est également considéré comme une trahison. Les gardiens soupçonnés de trahison seront démis de leurs fonctions et envoyés au Tartare dans l'attente de leur jugement.

Les gardiens doivent rester vigilants aux éventuelles violations du Code des Anges.

Lors des missions sur Terre, les gardiens doivent respecter les lois mortelles et ne pas attirer l'attention sur leur travail de terrain.

Les histoires d'amour sont strictement interdites entre les gardiens.

Tuer ou mettre en danger un mortel est un crime capital. Quelles que soient les circonstances, un ange n'a jamais le droit de prendre une vie humaine.



LES GRADES ET LA HIÉRARCHIE CHEZ LES ARCHANGES

Dans la Légion, les archanges sont organisés en différents grades, chacun présentant des caractéristiques différentes. Il existe six hiérarchies différentes dans la Légion, dont chacune est dirigée par un archange de rang supérieur. L'archange des Soins et de la Paix est l'archange le plus haut gradé de la Légion. C'est le chef des archanges et le symbole de l'autorité et de la justice.

Soins et Paix – grade le plus élevé

Commandant des opérations, dirigeant et capitaine de toute la Légion – second grade le plus élevé

Premier lieutenant – troisième grade

Agent en chef (département de la Défense) – quatrième grade

Agent guérisseur en chef – cinquième grade

Agent administratif – grade le plus bas





LES GRADES CHEZ LES ANGES GARDIENS

Les grades des anges gardiens dépendent du nombre d'années de service. Les débutants sont de tout nouveaux gardiens qui peuvent, avec le temps, être promus au rang de maîtres instructeurs de première ou seconde catégorie.

Débutant : Un nouvel ange gardien de niveau junior, première année.

Brigade W-1 : Grade le plus bas, première année en tant qu'ange gardien.

Brigade W-2 : Rang le plus élevé dans les brigades des anges gardiens, deux années d'expérience ou plus. Parfois promu au rang de maître instructeur, si le gardien fait montre de compétences extraordinaires.

Les **maîtres instructeurs** sont des agents expérimentés qui ont reçu la tâche de diriger des brigades de débutants nouvellement formés. Ils enseignent et guident les nouveaux anges gardiens dans leurs premières missions. Les maîtres instructeurs apportent aux débutants les connaissances de base dont les nouveaux gardiens auront besoin pour survivre et comprendre leur nouveau monde. Les bons maîtres instructeurs peuvent vous montrer des techniques qui

vous aideront à maîtriser les compétences difficiles et vous aideront à évaluer vos propres capacités selon des méthodes dont vous seriez incapables sans leurs entraînements pratiques.

La plupart des maîtres instructeurs sont anges gardiens depuis plusieurs années et ont été choisis en fonction de leurs compétences spéciales. Ce n'est que lorsque son maître instructeur a décidé que le débutant a fait preuve de suffisamment de talent et de connaissances que le débutant peut être promu au grade supérieur.

CATÉGORIES DE CLASSE

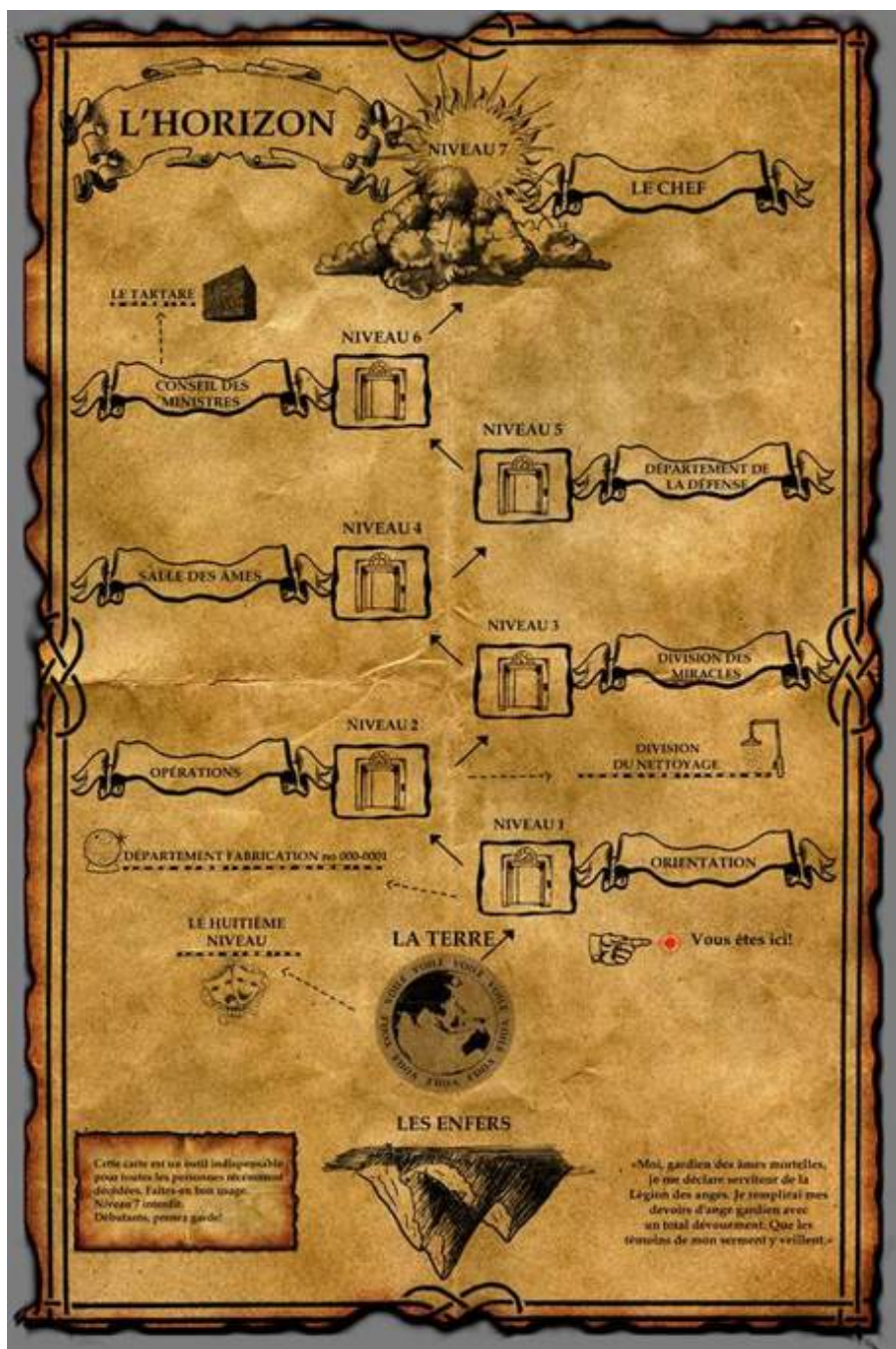
Une catégorie de classe indique les compétences et l'expérience du gardien.

4321 : Novice. Débutant : compétences de base d'un ange gardien. Moins de cinq missions à son actif.

6578 : Intermédiaire. Gardien aux compétences étayées par trente à cinquante missions réussies.

9888 : Expert. Gardien aux compétences confirmées par plus de cinquante missions réussies.

CARTE



II. MONDES ET LIEUX



L'HORIZON

Qu'est-ce que l'Horizon ? L'Horizon se trouve sur un niveau d'existence différent. C'est l'endroit mystique où tout trouve sa source, et c'est l'endroit auquel les mortels accèdent dans l'au-delà. Les archanges, les anges gardiens, les oracles et les autres êtres célestes demeurent dans l'Horizon. C'est le siège et le quartier général de la société immortelle qui dirige le monde mortel et le protège du mal.

C'est aussi un sanctuaire qui offre un refuge pour les âmes mortelles. Dans l'Horizon, les âmes renaissent dans des corps mortels différents.

L'Horizon existe sur sept niveaux distincts. Chaque niveau est gouverné par un archange différent et tous les niveaux sont gérés par les oracles. Les sept niveaux sont appelés : [Orientation](#), [Opérations](#), [Division des miracles](#), [Salle des âmes](#), [Département de la Défense](#), [Conseil des ministres](#), et [Le Chef](#).



COMMENT SE RENDRE DANS L'HORIZON

La première fois, les immortels — après leur mort, bien entendu — ne peuvent accéder à l'Horizon qu'en empruntant un ascenseur conduit par l'un des membres d'une équipe constituée de divers primates.

Par la suite, ils deviendront anges gardiens et en tant que tels accéderont à l'Horizon grâce à l'eau. Un lac, une mare, une baignoire, des égouts ou tout expédient comportant au moins un litre d'eau pourront ramener un gardien dans l'Horizon. En comparaison avec les moyens de transport modernes, le transport aquatique peut sembler quelque peu dégradant. Il peut également s'avérer difficile de trouver un point d'eau, surtout lorsque l'on est poursuivi par des démons. Un ange gardien expérimenté saura toujours faire preuve d'originalité pour se procurer un peu d'eau.

La plupart des gardiens ne verront jamais que les quatre premiers niveaux de l'Horizon.

La majeure partie des niveaux supérieurs sont interdits aux gardiens ordinaires et restent un secret bien gardé aux yeux de tous, à l'exception du petit groupe de gardiens d'élite assignés à la Division Anti-Démons. Ces gardiens sont affectés au département de la Défense, au cinquième niveau, auquel ils accèdent grâce à un passe doré spécial.



LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE L'HORIZON

Orientation : Le premier niveau de l'Horizon, où les oracles classent les nouveaux gardiens et leur assignent des maîtres instructeurs pour les contrôler.

Opérations : Le deuxième niveau de l'Horizon, où les anges gardiens pratiquent leur entraînement au combat. Pour la plupart des gardiens, les Opérations seront leur centre de commande et leur quartier général. Ils y recevront leurs instructions et c'est là que leurs missions leur seront données.

Division des miracles : Le troisième niveau de l'Horizon, où les faiseurs de miracles humains guérissent les blessés, soignent les maladies mortelles et font sortir les gardiens du coma. C'est là qu'est situé le Guérison-Xpress, qui dispense ses services de soin aux gardiens blessés au combat.

Salle des âmes : Le quatrième niveau de l'Horizon, où des millions d'âmes mortelles sont rangées et naissent de nouveau dans une immense salle. C'est aussi là que l'on trouve le [Brasier blanc d'Atma](#), où les âmes qui ne pourront jamais renaître sont incinérées.

Département de la Défense : Le cinquième niveau de l'Horizon, où la force spéciale d'élite des anges gardiens, la Division Anti-Démons (DAD) traque et élimine les démons. Pour accéder à ce niveau, un passe doré spécial est requis.

Conseil des ministres : Le sixième niveau de l'Horizon, où le Conseil vit et se regroupe, dans une immense ville qui flotte sur des nuages à ciel ouvert. Le Conseil se compose de sept archanges exécutifs. Le ministre de la Paix en est le président, et le Conseil est principalement responsable des lois et des règlements en vigueur dans tout l'Horizon. C'est également l'emplacement de la prison des anges, le Tartare.

Le Chef (Niveau) : Le dernier niveau de l'Horizon, le plus élevé, où vit le Chef. Ce niveau n'est accessible qu'aux archanges et aux oracles, bien que les gardiens puissent parfois recevoir une invitation spéciale. Il s'agit d'un niveau top-secret que les rumeurs décrivent comme un loft suspendu dans une galaxie composée de millions d'étoiles.

Remarque à l'attention des débutants : Vous ne devez vous rendre au septième niveau sous aucun prétexte. N'essayez pas de berner l'opérateur. Cela ne fonctionnera pas.

Chimpanzé 5M51





LA DIVISION ANTI-DÉMONS

Située au cinquième étage, cette division est le secret le mieux gardé de la Légion. La plupart des gardiens aspirent à y travailler, car seuls une poignée de privilégiés sont choisis. Les membres de la Division Anti-DémonS disposent d'un passe doré spécial qui permet d'accéder au cinquième niveau. L'objectif principal de ce groupe d'anges gardiens d'élite est de détruire les [failles](#) ou les portails des [Enfers](#), par lesquels les démons et autres créatures maléfiques se déploient sur Terre. Ce petit groupe de gardiens est sans doute le plus talentueux et le plus accompli de toute la Légion, mais leurs missions sont de loin bien plus dangereuses que celles des autres gardiens.

LE HUITIÈME NIVEAU

Pour atteindre l'Horizon, les gardiens doivent passer par l'eau. C'est le moyen le plus sûr et le plus simple de voyager. Malheureusement, la situation peut parfois terriblement se gâter. Le huitième niveau a été conçu comme refuge au cas où le transport vers l'Horizon soit interrompu, si les portes se trouvaient fermées temporairement. Lorsqu'une anomalie crée une fracture entre les niveaux, ou lorsque quelque chose ou quelqu'un brise le [Voile](#), alors les passages vers l'Horizon sont fermés et les AG sont provisoirement

placés au huitième niveau.

Sans le huitième niveau, les gardiens voyageant par voie aquatique au moment où un problème survient seraient perdus dans le néant jusqu'à la fin des temps. Leurs corps seraient dématérialisés et ils connaîtraient la [mort véritable](#).

Un gardien expédié au huitième niveau sera accueilli par un représentant du service client, qui lui remettra un numéro et lui demandera de bien vouloir attendre patiemment son tour. Ce n'est qu'une fois le Voile réparé que le service client pourra renvoyer les gardiens.

En quelques occasions extrêmement rares, un seul et unique vieil ascenseur, conçu par les archanges il y a des milliers d'années, peut être utilisé pour transporter les gardiens du huitième niveau jusqu'à l'Horizon. Malheureusement, ce vieil ascenseur est en mauvais état et représente un moyen de transport très dangereux, voire fatal. L'ascenseur est *hors service* depuis que des gardiens sont revenus dans l'Horizon avec des bras et des jambes manquants.

Aujourd'hui, les gardiens utilisent en toute sécurité les modèles EL220, plus modernes.

DÉPARTEMENT FABRICATION N° 000-0001

Ce département est étroitement lié à l'ingénierie et à la fabrication surnaturelle. C'est là que la *magie* opère. Des machines et des procédés surnaturels œuvrent sous la direction de centaines d'oracles qui supervisent l'élaboration des dispositifs magiques. C'est là que sont créés les [cristaux](#) des oracles, ainsi que les [lames des âmes](#), les [pierres-de-lune](#), les [pierres-de-feu](#) et autres armes surnaturelles. Les oracles du

Département Fabrication conçoivent et testent de nouveaux outils pour participer à la lutte contre le mal.

C'est également au sein de ce département qu'est conservée la machine connue sous le nom de [Projection mentale](#), un instrument mystique qui permet aux oracles de lire l'avenir.

DIVISION DU NETTOYAGE

La Division du nettoyage se trouve sur un niveau situé entre la Division des miracles et les Opérations. C'est l'un des secrets les mieux gardés de l'Horizon. Quand un ange gardien tue un mortel, que ce soit de manière *volontaire* ou *involontaire*, il est aussitôt transféré à la Division du nettoyage, où le choix lui est donné entre quatre portes différentes. Il doit choisir en son âme et conscience d'ouvrir la porte qui décrit le mieux les circonstances entourant la mort du mortel.

Porte no 1 - Meurtre involontaire de mortel

Porte no 2 - Meurtre de mortel pour sauver un ange

Porte no 3 - Meurtre volontaire de mortel

Porte no 4 - Autre

Et bien que chaque porte soit spécifiquement différente, les quatre portes conduiront le gardien *exactement* à la même salle.

[La salle de la Division du nettoyage ressemble à une vaste salle de bain blanche. Des rangées de cabines de douche indépendantes en verre sont alignées contre le mur, au fond de cette immense pièce rectangulaire. Devant les douches, des oracles attendent derrière une série de tables pour classer les gardiens qui pénètrent par les portes.](#)

Si le gardien a enfreint son serment pour protéger des mortels, son statut de gardien lui sera retiré séance tenante. Son âme deviendra mortelle, mais il ne sera plus jamais choisi comme gardien. Ce n'est pas à proprement parler une mort véritable, mais c'est la mort d'un ange gardien.

Les gardiens acceptent les sentences des oracles et se dirigent ensuite vers les douches, où une eau scintillante mystique les *nettoie*. Les douches les débarrassent de leurs corps temporaires, ne laissant derrière eux que leurs âmes sphériques brillantes au milieu d'un amas de vêtements mouillés.

Les **chérubins** qui attendent patiemment à côté des cabines récupèrent les âmes des gardiens et les emportent à la Salle des âmes.

LE TARTARE

Le Tartare est la prison des anges. C'est la *seule* prison de tout l'Horizon. Elle est située au sixième niveau, car le Conseil des ministres, qui préside aux procès, s'y trouve. Aucun archange ni oracle spécifique n'est chargé du Tartare. C'est le Conseil des ministres qui décide du sort des gardiens infortunés que l'on accuse de crime.

Les anges y sont d'abord emprisonnés dans l'attente d'un procès. Leurs infractions peuvent être aussi variées que le simple vol, la trahison et le meurtre. Certains anges déçus sont emprisonnés au Tartare depuis des millénaires.

Les murs noirs impénétrables et infranchissables du Tartare le rendent sombre et lugubre. On dirait un cube géant de ciment noir, dépourvu de fenêtres, qui flotte au-dessus d'une mer de nuages. La prison est surveillée par des aigles géants, les gardiens du Tartare.

La prison des anges peut détenir jusqu'à cinquante mille

prisonniers, ce qui en fait la plus grande prison de l'Horizon comme de la Terre.



LES ENFERS

Les Enfers sont le royaume sombre et maléfique où vivent des êtres démoniaques d'un autre monde. Ils se trouvent sur un niveau d'existence surnaturel entre le royaume des vivants et celui des morts. On y accède par des failles ou des ruptures de l'atmosphère, causées par des changements dans les champs magnétiques terrestres. Ces failles sont appelées portails ou passages.

Il s'agit d'un royaume peuplé de morts, de morts-vivants, de démons, de diables, de diabolins et d'autres créatures malfaisantes du même ordre. Ces êtres voyagent sur un axe entre les mondes — où les morts et les morts-vivants se rencontrent dans les ténèbres.

Les anges ne peuvent pas pénétrer aux Enfers, à moins d'avoir été souillés par une essence démoniaque. Les anges purs doivent utiliser un [élixir démoniaque](#), un fortifiant qui les protège dans les Enfers. Les anges qui restent trop longtemps dans les Enfers sans le secours d'un élixir démoniaque finiront par se changer eux-mêmes en démons. Ils deviendront mauvais et oublieront leurs vies dans l'Horizon. Ils basculeront définitivement du côté obscur.

Selon les derniers rapports enregistrés, il existe au moins trois niveaux aux Enfers. Mais parce que les gardiens qui ont voyagé aux Enfers pour recueillir ces données ne sont jamais revenus, il reste encore beaucoup à découvrir. Les Enfers sont dangereux, et la Légion ne peut se fier qu'aux rapports des gardiens qui s'y sont rendus et en sont revenus vivants.

LES NIVEAUX DE MORT

Le terme *niveaux de mort* fait référence aux trois niveaux, ou couches d'existence, par lesquels un mortel doit passer pour atteindre les portes des Enfers. Les Cultistes, la race la plus infâme d'hommes mortels, ont formé une alliance avec les démons il y a de cela une éternité. Ce pacte a promis aux Cultistes une vie immortelle aux Enfers s'ils parviennent à capturer un millier d'âmes angéliques et à les apporter à travers le troisième niveau jusqu'aux Enfers, où elles deviendront alors elles-mêmes démoniaques.

LES FRICHES NOIRES

La plupart des créatures des Enfers sont nées de la même façon que les créatures terrestres, à la différence que ce sont les ténèbres qui les engendrent. Mais il arrive toutefois que certaines créatures naissent autrement. Les Friches noires sont le royaume des Enfers où les créatures les plus viles sont modelées.

Malheureusement, la Légion s'est révélée incapable d'acquérir de plus amples informations sur les bêtes et les démons spécifiques que l'on suppose formés dans les Friches noires. L'apparition de ces créatures nous rappelle cependant la menace constante que représentent les nouvelles horreurs susceptibles d'être créées aux confins de ces terres arides.

La Division Anti-Démons surveille les failles de près, notamment dans les zones sensibles telles que New York, Toronto et Tokyo, qui subissent toutes une croissance inhabituelle des activités liées aux portails. C'est par ces emplacements à haut risque que le monde mortel se retrouve souvent exposé aux toutes nouvelles espèces de démons malveillants, et la Division Anti-Démons agit secrètement

dans ces zones de manière active depuis de nombreuses années.



EMPLACEMENTS ET LIEUX TERRESTRES

LA LIBRAIRIE DU VIEUX JIM

Il existe de nombreux *repaires* sur Terre. Ils offrent aux gardiens des lieux sûrs où se cacher lors de leurs missions, et ils jouent le rôle de lieux secrets de rendez-vous et de centres de contrôle. Ce sont aussi des emplacements à partir desquels un gardien piégé et en manque d'eau peut rentrer à l'Horizon.

Certains repaires servent également de points de surveillance. *La Librairie du vieux Jim* fait partie de cette catégorie. C'est une librairie de quartier à partir de laquelle un oracle, connu sur Terre sous le nom de M. Patterson, assure des opérations de surveillance en tant que commandant de terrain.

Occasionnellement, des oracles spéciaux tels que M. Patterson se déplacent sur Terre en tant qu'observateurs, afin d'offrir aide et soutien aux gardiens et aux mortels importants qui en ont besoin.

ABRACADABRA, MAGASIN DE SORCELLERIE

Un autre secret soigneusement caché aux mortels est la *véritable* existence des sorcières. Bien que les sorcières et leur art existent depuis des milliers d'années, les humains se moquent d'elles, les traitant de charlatans et de bonimentuses. En un mot, ils prétendent ne pas croire à de telles inepties. Pour eux, la magie ne peut pas exister.

Mais les vraies sorcières sont parvenues avec succès à cacher leurs

véritables identités. Elles se sont mêlées au reste de la population humaine et sont devenues de grandes entrepreneuses. Elles possèdent des magasins dans le monde entier, où elles vendent des articles de sorcellerie, des livres et accessoires de magie.

Abracadabra, Magasin de sorcellerie est l'une des boutiques de sorcellerie les plus connues. Elle est située dans le village de Boscastle, en Cornouailles, au Royaume-Uni, et les gestionnaires en sont les célèbres sorcières siamoises, les sœurs Mlle Fay et Mlle Fay. Le magasin propose des centaines de chaudrons, des poupées de paille aux yeux rouges, des fourches, des balais de toutes les tailles et de toutes les couleurs, des médaillons, des colliers, des boules de cristal et même des dagues en forme de serres.



III. LES ÂMES



Il est important que les nouveaux gardiens connaissent les différences et les similitudes entre les âmes mortelles et angéliques.



L'ÂME MORTELLE

Qu'est-ce qu'une âme ?

Une âme est l'essence immortelle d'une personne. C'est ce qui fait d'une personne ce qu'elle est. Il s'agit de la partie spirituelle ou immatérielle d'un être humain ou d'un animal. L'âme est l'être, le « moi » qui habite le corps et agit à travers lui.

Sans âme, le corps est comme une ampoule sans électricité, un ordinateur sans logiciel ou une combinaison spatiale sans astronaute à l'intérieur. Par l'introduction de l'âme, le corps prend vie : la vue et l'ouïe, la pensée et la parole, l'intelligence et les émotions, la volonté et le désir, ainsi que la personnalité et l'identité. C'est la partie spirituelle d'une personne qui donne vie au corps. Elle peut renaître à maintes reprises.

Les anges gardiens voient les âmes mortelles comme des boules de lumière, de petits soleils de la taille d'un pamplemousse. Lorsqu'un mortel meurt, son âme renaît dans un autre enfant.

Les âmes mortelles ont une énergie unique et pure dont les démons sont avides. Tous les diables et les créatures démoniaques ont une soif inextinguible d'âmes mortelles, c'est là ce qu'ils désirent plus que toute autre chose. Ainsi, chaque âme est une cible potentielle.

Quand les démons avalent une âme mortelle, ils peuvent rester plus longtemps dans le monde des vivants, mais l'âme qu'ils ont ingérée a péri de sa véritable mort et ne peut plus renaître. Les nouveaux gardiens doivent comprendre qu'il est d'une importance capitale de protéger les âmes par-dessus tout. Un gardien ne doit *jamais* laisser une âme sans surveillance s'il y a des démons dans les parages. N'oubliez pas que le rôle principal de tous les anges gardiens est de sauvegarder la vie humaine et de protéger les âmes.

Que se passe-t-il si vous perdez une âme ? De temps à autre, il arrive à tous les gardiens de perdre une âme face à un démon. Lorsque ce fâcheux événement se produit, le gardien devra trouver dans la Salle des âmes le double de l'âme morte et le détruire définitivement en le jetant dans le Brasier blanc d'Atma.



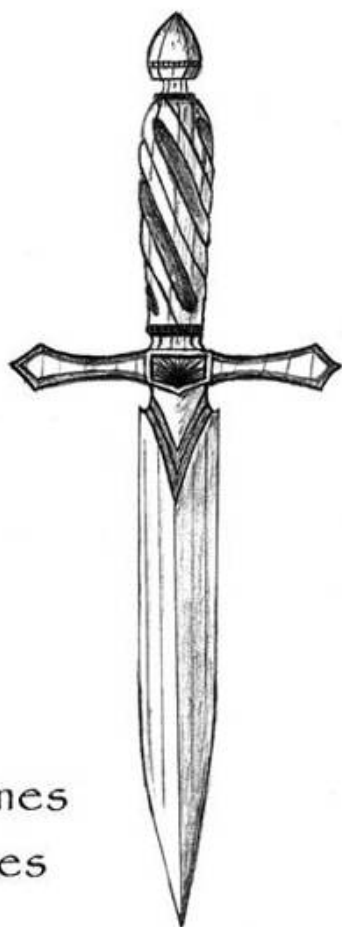
L'ÂME ANGÉLIQUE

Comme l'âme mortelle, l'âme angélique est immortelle tant qu'elle n'est pas tuée par des démons. Mais les âmes angéliques ont plus d'énergie que les âmes mortelles et sont par conséquent plus attirantes pour les démons. Souvenez-vous qu'un ange blessé ou surpassé en nombre court le risque d'être tué et de voir son âme détruite. Si un démon parvient à obtenir une âme angélique, la force de vie qu'il absorbera sera alors équivalente à un millier d'âmes mortelles classiques. Une seule âme d'ange gardien peut rendre un **démon majeur** presque aussi puissant qu'un archange !



LA MORT VÉRITABLE

Les anges peuvent-ils mourir ? La réponse est OUI. C'est ce que l'on appelle la mort véritable. L'âme meurt et ne peut plus renaître. En d'extrêmes circonstances, la Légion peut même condamner un ange pour trahison ou meurtre et décider d'une peine de mort véritable. Mais la peine capitale est sujette à polémique dans la Légion et n'est pas souvent prononcée, ou du moins pas sans opposition.



Les lames
des âmes

IV. ARMES, ARMURES ET AUTRES OUTILS



L'ENTRAÎNEMENT

En tant que débutants, vous devrez vous familiariser avec les armes afin de devenir des anges gardiens à part entière. Il vous faudra aussi acquérir techniques de combat, ruse et agilité si vous voulez vaincre les différents niveaux de démons des Enfers.

Il n'existe pas de corpus déterminé de compétences définissant un bon gardien. La Légion enseigne donc le maniement d'une vaste palette d'armes ainsi que diverses aptitudes, pour permettre au gardien d'affronter la grande variété d'ennemis qu'il devra combattre.



LES ARMES

L'ARATH

L'Arath est une arme. C'est un diamant bleu cubique que les archanges ont créé il y a plusieurs siècles pour contrôler les humains. Mais au moment de s'en servir, ils ont eu honte de ce qu'ils avaient fait. Puis ils se sont rendu compte que l'Arath pouvait être utilisé par les démons, et qu'il pouvait rendre ces démons aussi puissants que des dieux. Les seigneurs des Enfers ont tant cherché l'Arath en raison du pouvoir qu'il pouvait leur conférer que les archanges ont décidé de briser l'arme pour la diviser en deux pyramides de moindre puissance, qu'ils ont cachées sur Terre, où les démons ne les retrouveraient jamais.

LES CLOCHES

Les cloches sont couramment utilisées pour se protéger des entités malveillantes. Les cloches d'argent sont les plus efficaces. La sonnerie de la cloche éloigne les démons en les rendant malades, instillant une folie galopante dans leurs esprits. Les cloches repoussent aussi le mal dans le monde mortel, et on les accroche aux vêtements des enfants et même aux animaux domestiques, tels que les chats et les chiens, en guise de protection.

L'ARC ET LES FLÈCHES

Bien que les arcs et les flèches soient extrêmement efficaces, ils

sont plus difficiles à manier que beaucoup d'autres armes, ce qui n'en fait généralement pas le premier choix auprès des gardiens. Les pointes de flèche sont imprégnées de [sel](#) et de métal [Delor](#), qui les rendent extrêmement légères. Ainsi, les gardiens peuvent transporter un grand nombre de flèches avec eux. Les pointes de flèche salées, lisses et puissantes, explosent au moment de l'impact, exterminant les démons sans difficulté.

Mais le tir à l'arc est une compétence complexe et difficile, et ceux qui s'intéressent à son apprentissage devront s'entraîner avec assiduité pour être capables d'utiliser cette arme avec efficacité et en toute sécurité. Les instructeurs en tir à l'arc ne vous laisseront partir en mission avec votre arc que lorsque vous aurez prouvé que vous ne représentez pas un danger pour vous-même et pour les autres.

LES PIERRES-DE-FEU

Contrairement aux [lames des âmes](#), qui sont utilisées dans les combats rapprochés, les pierres-de-feu sont un excellent choix pour les gardiens qui préfèrent garder une distance de sécurité avec leurs ennemis. Leur principal avantage pour les gardiens malhabiles au combat au corps à corps avec une épée est leur facilité d'utilisation. Tout ce dont a besoin le détenteur d'une pierre-de-feu, c'est d'avoir suffisamment d'espace pour la lancer et de bien viser. Les pierres-de-feu ressemblent à des globes rouges brillants de la taille d'une pomme. Si le gardien peut en écraser une à proximité d'un démon, elle implosera en aspirant l'ennemi.

LES FILETS DE PÊCHE

Si les gardiens talentueux peuvent aisément contrôler les âmes mortelles, il sera difficile pour les débutants, lors de leurs premières missions, d'attraper et de transporter les âmes. Ainsi, la Légion leur fournit des filets de pêche. Ils ressemblent à des filets normaux et sont composés de fines mailles métalliques recouvertes de sel afin de protéger les âmes mortelles qui seront placées à l'intérieur. Ils sont également utiles pour attraper les démons aux allures de rongeurs qui sévissent dans les gares urbaines.

LES LAMES INFERNALES

Ces lames très rares et extrêmement dangereuses sont elles aussi faites en métal Delor. Mais à la différence de leurs cousines, les lames des âmes, les lames infernales sont forgées dans le Brasier blanc d'Atma, ce qui leur donne leur couleur dorée. Ces lames exceptionnelles sont les seules lames capables de tuer un archange.

LES PIERRES-DE-LUNE

Légèrement plus grandes que les pierres-de-feu, les pierres-de-lune sont des disques blancs qui projettent des rayons de lumière nuisibles pour les démons. Et comme les autres armes de type circulaire, les pierres-de-lune peuvent être utilisées à bonne distance, tant que leur possesseur sait convenablement viser. Vous verrez plus souvent ces armes rondes portées par les débutants et les gardiens qui préfèrent garder leurs distances lors des combats, les utilisant en lieu et place des épées et des lames.

LE SEL

Le sel est l'arme la plus ancienne et la plus efficace contre les démons. Il joue un rôle de purificateur, de protecteur et de remède dans presque toutes les traditions spirituelles. Les gardiens se servent du sel pour repousser les créatures maléfiques des Enfers. Le sel purifie de toute énergie négative et protège les [bassins](#) des anges gardiens ainsi que les [réservoirs à Vega](#).

Le pouvoir purificateur et protecteur du sel coupe les connexions des démons avec les Enfers en supprimant les voies conductrices naturelles ou les passages dont ils se servent. Il tue leurs corps temporaires et renvoie leurs esprits aux Enfers.

Le sel est lié à la vie et à la santé, ce qui est contraire à la nature des démons, faits pour la mort et la maladie.

LES LAMES DES ÂMES

Les lames des âmes sont les principales armes des anges gardiens. Elles sont forgées par les oracles, qui sont les seuls capables de manipuler le précieux argent Delor avec lequel les lames des âmes sont élaborées. Les lames composées de Delor sont extrêmement lumineuses et sont aussi dures que le diamant.

Ces lames sont les armes les plus généralement employées contre le mal, mais comme elles peuvent également servir à tuer des anges, seuls les agents entraînés et les gardiens peuvent les utiliser.

Les débutants n'ont pas le droit de se servir des lames des âmes, car elles sont trop dangereuses. Il faut attendre qu'un débutant ait fait ses preuves avec d'autres lames pour que son maître instructeur lui permette de manier une lame des âmes.

Les lames des âmes sont de taille variable. Elles vont des petits

couteaux ou dagues aux longues épées à poignée qui nécessitent parfois d'être maniées à deux mains. D'habitude, les gardiens utilisent des lames des âmes plus courtes, car elles leur assurent contrôle, vitesse et agilité. Un gardien talentueux peut manipuler deux petites lames des âmes en même temps.

Remarque à l'attention des débutants : Si c'est la première fois que vous maniez une épée, il se peut que vous soyez surpris par la fatigue qu'elle inflige à vos bras, même lorsque vous vous servez d'une lame légère. Notez que tous les débutants doivent s'exercer au maniement des armes à l'occasion de leur orientation initiale.

Les lames
de mort



LES LAMES DE MORT

Tout comme les lames des âmes, les lames de mort sont des épées et des dagues utilisées par les démons maléfiques des Enfers. Ce sont des lames malfaisantes que l'on dit forgées dans les [Friches noires](#). Les lames sont noires et contiennent un pouvoir démoniaque dérivé des âmes mortelles et angéliques qu'elles ont détruites. Un brouillard noir est associé aux lames de mort. Il contient les restes de leurs anciennes victimes et c'est un poison pour les anges.

Les lames de mort ont initialement été forgées pour les démons, mais les Cultistes ont également appris à s'en servir.

Si un ange est frappé par l'une de ces lames, il doit aussitôt se faire soigner dans le module de Guérison-Xpress. Si un ange blessé était incapable d'atteindre l'Horizon à temps, alors le risque lui serait probablement fatal. Le brouillard noir se répand rapidement dans le corps des anges et les tue.

Bien que cela se produise rarement, on sait que des démons se sont déjà servis de leurs lames de mort contre des mortels. Le résultat est presque toujours la mort instantanée de l'âme.

LES CHAÎNES DES OMBRES

Les chaînes des ombres sont des entraves employées pour piéger les démons. Elles sont faites de Delor, tout comme les pointes de flèche, et elles sont recouvertes d'une quantité de sel suffisante pour immobiliser leurs captifs. Lors des interrogatoires, qui peuvent durer

des années, les prisonniers ennemis sont attachés par des chaînes des ombres.



LES MÉTAUX

L'ARGENT

L'argent repousse le mal. La Légion forge ses équipements tels que les arcs et les flèches, les filets de pêche, les chaînes des ombres, les anneaux, les bracelets et même les médaillons dans de l'argent, en raison de ses pouvoirs protecteurs spéciaux. L'argent empoisonne la plupart des créatures des Enfers, sans toutefois les tuer. Quelques anges gardiens et archanges utilisent des armures d'argent. Bien que certaines dagues et lames soient faites d'argent, la plupart du temps les gardiens préfèrent la qualité supérieure du métal Delor plus léger.

LE DELOR

Le Delor est un métal argenté précieux que l'on ne trouve que dans l'Horizon. Les armes en Delor sont forgées par les oracles, les seuls êtres capables de manipuler ce métal. Le Delor est généralement doux et tiède au toucher. Il brille légèrement et c'est la substance la plus dure de tout l'Horizon. On le dit plus fort que le diamant.



LES SERMENTS

Le serment de la Légion des anges est une allégeance que doivent jurer les anges gardiens avant de pouvoir travailler en tant que gardiens. À l'image du serment présenté au début de ce guide, il s'agit d'un serment sacré qui ne peut être rompu que si l'âme angélique meurt ou est avalée.

« Moi, (insère ici ton nom et ton prénom) gardien des âmes mortelles, je me déclare serviteur de la Légion des anges. Je remplirai mes devoirs d'ange gardien avec un total dévouement. Que les témoins de mon serment y veillent. »

Ce serment est un engagement pour une nouvelle vie, une vie de gardien dévouée aux mortels et à leurs précieuses âmes. Si vous brisez ce serment, vous serez envoyés au Tartare. Tous les débutants doivent l'apprendre par cœur. Si un archange vous demandait de réciter le serment, vous devriez pouvoir aisément vous exécuter.

LES COSTUMES DE MORTELS

Les costumes de mortels, ou costumes d'M, sont des enveloppes que les anges gardiens revêtent comme des costumes. Lorsqu'ils les portent sur la Terre, ils paraissent humains. Les costumes d'M sont l'un des moyens les plus sûrs et les plus conventionnels employés par les gardiens pour interagir avec les humains.

Bien que chaque costume d'M soit unique et ressemble à l'ancien corps mortel du gardien — il n'est qu'une coquille provisoire, un costume que l'on ôte après une journée de travail. Les gardiens conservent leur conscience initiale lorsqu'ils habitent un costume d'M. Le corps du costume n'est qu'une représentation de ce qu'ils étaient sur Terre.

Un débutant peut ressentir l'envie de manger ou de boire, mais la nourriture aurait un goût de papier. Le costume d'M du débutant ne fait qu'évoquer son corps humain. Les costumes sont des entités spirituelles, qui n'ont pas besoin de nourriture ni d'eau.

Les costumes d'M sont créés par un processus appelé [Vega](#). Les gardiens s'immergent dans l'eau, et le procédé Vega leur génère alors des corps temporaires pour leur arrivée sur Terre.

Il est essentiel que les débutants se souviennent que tous les costumes d'M sont temporaires. Ils ne peuvent durer qu'un maximum de vingt-quatre heures sur Terre, parfois un peu plus longtemps. Mais plus vous resterez longtemps, plus grand sera le risque que les démons ne vous trouvent. Un costume d'M affaibli est un phare dans la nuit pour les démons. Les démons ressentent les forces de vie et, pour eux, un costume d'M chétif brille comme un signal lumineux sur un traceur GPS. Un costume de mortel déchiré émet aussi une lumière visible par les mortels, qui l'identifient alors comme n'étant pas humain.

Si le costume d'M meurt, les démons peuvent tuer l'esprit de l'ange gardien. Le costume d'M agit comme un bouclier, une couche protectrice supplémentaire. Un gardien en costume d'M peut supporter des blessures qui tueraient un être humain ordinaire, et un costume d'M peut guérir de presque toutes les blessures mortelles. Mais le costume d'M ne guérira pas des blessures infligées par des lames de mort ou d'autres armes surnaturelles. Il peut se flétrir si le gardien ne rentre pas à l'Horizon à temps.

Les démons ont essayé de créer leurs propres costumes de mortels, mais jusqu'à présent ils ont échoué. Toutefois, ils peuvent prendre

possession ou envahir des corps humains contre leur volonté. Le corps humain deviendra alors malade avant de finir par mourir. Le démon aura corrompu l'esprit humain avant de partir, et l'humain deviendra une coquille vide qui mourra seule.

SÉRIE M-5

À la différence des costumes d'M classiques, les costumes de mortels de série M-5 sont des costumes spéciaux réservés aux gardiens d'élite de la Division Anti-Démons. Ce sont de loin les costumes les plus solides de la Légion, et ils sont spécifiquement conçus pour maintenir les gardiens plus longtemps sur Terre. Après les dysfonctionnements ayant causé le ramollissement des M-1 et M-2, et le fiasco des séries M-3 et M-4 malheureusement trop sujettes à l'affaiblissement, les costumes M-5 sont supérieurs à tous les autres. Ils sont recouverts de cinq couches de sel, d'encens et de métal Delor, et repoussent les armes surnaturelles avec une grande efficacité. Bien que tous les gardiens rêvent d'essayer un M-5, seuls les gardiens de la DAD sont autorisés à les utiliser, en raison de la complexité de leur fabrication et de leur nombre limité d'exemplaires.

L'EAU

L'eau représente la vie et la pureté et repoussera le mal de la même manière que le sel. L'eau est une composante essentielle de la vie et est employée dans la fabrication des costumes de mortels, car elle nettoie les polluants. L'eau salée est l'une des formes de protection les plus fortes pour les gardiens.

L'eau est également un passage ou un portail, et les gardiens circulent vers et depuis l'Horizon par voie aquatique. L'essence ou énergie angélique traverse l'eau, car c'est un élément transitoire qui peut passer de la forme solide à la forme vapeuruse. Cette métamorphose purifie et régénère à la fois les costumes de mortels et les corps angéliques.

Remarque à l'attention des débutants : Vous pouvez utiliser n'importe quelle source d'eau pour le transport, tant que vous y immergez votre tête tout entière.

LES BASSINS

On trouve de nombreux bassins d'eau dans l'Horizon, mais les bassins les plus courants sont ceux que l'on utilise à l'Orientation et aux Opérations. Ces bassins ont tous de l'eau salée pour fournir aux gardiens une couche de protection supplémentaire. Les bassins contiennent l'eau dont les gardiens en mission se servent pour se déplacer sur Terre.

Remarque aux débutants : Veuillez éviter de faire la « bombe » ou toute autre technique de plongeon interdite lorsque vous vous immergez dans les bassins. Ce n'est pas un théâtre, et vous n'êtes pas comédiens. Si vous ne savez pas nager, pas de panique : pincez-vous simplement le nez, sautez et attendez.

LES RÉSERVOIRS À VEGA

Les réservoirs à Vega sont de vastes blocs rectangulaires d'eau

verdâtre, qui ressemblent à des aquariums sans leurs parois de verre. Ce sont les seuls bassins que l'on utilise à la Division Anti-Démons, et ils sont réservés à ce groupe spécial de gardiens. La couleur verte est le résultat des tons mélangés du sel, de l'encens et du métal Delor fondu. Les réservoirs à Vega créent les costumes de série M-5 qui procurent à la Division Anti-Démons une protection supplémentaire.

VEGA

Le procédé par lequel les anges gardiens s'immergent dans l'eau pour créer et quitter leurs costumes d'M lorsqu'ils voyagent entre l'Horizon et la Terre est appelé Vega. C'est la métamorphose par laquelle un gardien se débarrasse de son costume d'M ou s'en habille pour voyager entre l'Horizon et la Terre.



OBJETS, MACHINES ET CONSTRUCTIONS À LA PUISSANCE INCROYABLE

LE SABLIER DE CRISTAL

Tous les gardiens disposent d'un temps limité dans l'Horizon. Une fois que leurs missions sont achevées, ils sont renvoyés sur Terre jusqu'à ce que l'on ait à nouveau besoin d'eux. En de très rares occasions, la Légion demande à ce que soient accordées à un gardien aux capacités uniques des heures supplémentaires pour réaliser une mission top-secrète. Lorsqu'une telle occasion se présente, le gardien reçoit un sablier de cristal. C'est un minuscule sablier doré au bout d'une chaîne en or qui calcule la période de temps exacte qu'il reste pour une mission. Le gardien doit terminer sa mission avant que le cristal ne s'écoule dans le verre.

L'ÉLIXIR DÉMONIAQUE

Les Enfers sont toxiques pour les gardiens. Les seigneurs des Enfers ont créé l'élixir démoniaque il y a des milliers d'années afin d'amadouer les archanges et les autres gardiens et les pousser à se joindre à leurs forces. Grâce à cet élixir puissant, les anges pouvaient prolonger leur séjour aux Enfers. Mais les seigneurs les ont piégés. Plus les anges restaient, plus leurs esprits étaient corrompus par le royaume maléfique jusqu'à ce qu'ils finissent changés en démons à jamais.

MODULE DE GUÉRISON-XPRESS

Lorsque les gardiens sont blessés, leurs corps angéliques ont besoin de guérir. À l'instar d'un hôpital ou d'une clinique terrestre, le Guérison-Xpress est le seul endroit de l'Horizon équipé pour soigner les gardiens blessés. C'est une grande machine métallique de tuyaux et de tubes entremêlés, qui guérit les corps et les âmes angéliques à l'aide de sa substance orange gluante. Les âmes sont placées pendant un moment à l'intérieur du module, avant d'en ressortir enveloppées par une bulle orange. Le corps guérit dans la bulle, et quand il est prêt, la bulle éclate et le gardien émerge, muni d'un tout nouveau corps.

LES HILOGLOBES

Les hiloglobes sont de petits appareils ronds comme des billes que les AG en mission sur Terre utilisent pour établir un contact direct avec le quartier général de la DAD. Quand les hiloglobes s'ouvrent, ils projettent à la DAD un hologramme de l'AG et ouvrent un fil de communication direct.

LA TORPILLE

La Torpille est un immense vaisseau métallique qui ressemble à un tank agressif aux roues hérissées de piques. Elle est conçue à partir de plusieurs morceaux d'acier, de cuivre et d'aluminium, assemblés pour permettre aux Cultistes de creuser des tunnels en toute discrétion et ainsi voyager sous terre. C'est là que vivent le [roi des Cultistes](#) et ses serviteurs.

LE MIROIR DES ÂMES

Le Miroir des Âmes est le dispositif ancestral dont se servent les seigneurs des Enfers pour ouvrir des portails entre les mondes afin que les démons et toutes leurs horreurs puissent s'infiltrer sur Terre. Le miroir a besoin d'une grande quantité de pouvoir pour agir, et le pouvoir [élémentaire](#) est l'une des sources énergétiques les plus puissantes qui existent. Quand le miroir est activé, il ouvre des passages vers le monde mortel à travers tous les miroirs offrant un reflet. Il s'agit d'une arme particulièrement dangereuse, car elle libère des milliers de créatures issues des profondeurs obscures.

LA PROJECTION MENTALE

La Projection mentale est un outil permettant aux oracles de lire l'avenir. C'est un outil puissant qui peut aider les anges à voir à travers la *Voile* du surnaturel. Parfois, la Projection mentale tourne mal, et les oracles qui s'y fient attribuent aux gardiens des missions erronées.

LES FAILLES

Les failles sont essentiellement des trous noirs causés par des changements dans les champs magnétiques de la Terre. Les démons voyagent vers la Terre à travers des failles. C'est aussi le seul moyen pour les êtres surnaturels, démons ou anges, de rejoindre les Enfers. Les failles ressemblent souvent à une ondulation sur une surface solide, comme un mur. Dans l'air, une faille fera des vagues comme si l'atmosphère était en réalité composée d'eau.

Remarque à l'attention des débutants : Si vous repérez une faille, alertez vos supérieurs. Sous aucun prétexte vous ne devez tenter d'entrer dans une faille !

LE VOILE

Le Voile est une couche surnaturelle qui s'étend quelque part entre la Terre et l'Horizon. Les démons manipulent parfois le Voile et réussissent à le percer afin d'atteindre l'Horizon. Certains jours, lors du [solstice](#) ou de la [pleine lune](#), le Voile est plus fin, et les mortels peuvent alors parfois apercevoir des phénomènes surnaturels dans le Voile. Mais ce sont des périodes dangereuses, car les créatures des Enfers peuvent facilement traverser.

Le Voile peut aussi agir comme une hypnose ou une illusion et changer la façon dont les choses apparaissent aux yeux des mortels. Il empêche les mortels de voir la véritable nature des anges et des démons. Seuls les mortels tels que les Extralucides et les Cultistes, qui ont des traces d'essence angélique dans le sang, peuvent voir à travers le Voile.

LES TAXIS VOLANTS

Les anges ont besoin de moyens de transport pour se déplacer dans la ville flottante du Conseil des ministres. Les taxis volants remplissent cette fonction. Ce sont des nuages de forme ovale, de la taille d'une voiture normale, avec quatre sièges bleus rembourrés et un levier de vitesse métallique à l'avant. Les chauffeurs de taxis volants sont généralement des créatures aux allures d'oiseaux, identifiées par leurs casquettes numérotées.

LES ÉTINCELANTS

Les Étincelants sont des gants argentés recouverts d'une couche de métal Delor. Ils ont été exclusivement conçus pour protéger les gardiens contraints de toucher des **Élémentaires**. Bien que les relations entre les mortels et les anges soient interdites, quand il arrive que naissent des enfants élémentaires, les gardiens qui portent des Étincelants peuvent les manipuler en toute sécurité et les emmener dans des refuges ou les remettre à des familles adoptives spéciales.

LE FAUTEUIL À PARTICULES

Malheureusement, nous ne disposons pas de beaucoup d'informations concernant cet engin particulier. Il a été mis au point par le méchant roi des Cultistes pour tenter de tromper la mort. D'après ce que les AG ont pu recueillir au fil des ans, le fauteuil à particules est une gigantesque chaise en fer, avec des rouages et des tubes emmêlés remplis de liquide noir et enroulés autour des bras et des jambes. Les démons se servent de ce fauteuil pour voler leur énergie aux anges et, dans certains cas, aux enfants Extralucides. Le siège absorbe leur essence et les tue en même temps.

LES COLÉOPTÈRES DE TRAÇAGE

Les forces opérationnelles de la Légion, telles que la Division Anti-Démons, ont besoin de maintenir une communication constante. Les coléoptères de traçage sont de minuscules appareils transparents

ressemblant à des insectes, dont on se sert pour pister les gardiens de la DAD en mission et communiquer avec eux. Ils sont identiques aux oreillettes de communication modernes.

LE BRASIER BLANC D'ATMA

Atma signifie *soi* ou *âme*. Le Brasier blanc d'Atma est un feu blanc qui brûle dans la Salle des Âmes. Les gardiens redoutent cet endroit, car c'est là que les âmes sont jetées quand elles ont rencontré la mort véritable et perdu la conscience éternelle.

LES PENDENTIFS RUNIQUES DE SORCIÈRE

Les pendentifs et les amulettes sont des objets au pouvoir protecteur. À cause du conflit séculaire entre les sorcières et les anges, il est très difficile d'obtenir des informations pertinentes à propos de ces objets de sorcellerie. Nous savons qu'ils sont utilisés pour repousser le mal. Certains pendentifs sont censés renforcer en énergie et en puissance les dons magiques de leurs porteurs, bien que nous n'en ayons jamais eu la preuve. Un pendentif runique de sorcière agit sur les éléments naturels de la Terre — terre, air, feu, eau — qui sont les clés du pouvoir élémentaire. Les runes ou symboles sur le pendentif peuvent servir à identifier un élément.

La plupart des pendentifs ou amulettes sont faits de pierres naturelles, de cristaux et de métaux tels que le fer et l'argent, dotés de pouvoirs protecteurs spéciaux. La majorité des pendentifs présentent des runes gravées sur une médaille argentée de la taille d'une paume de main, plate et carrée, et s'attachent autour du cou à l'aide d'une cordelette de cuir.

L'AIGUILLE DE CLÉOPÂTRE

Cette construction antique est un **obélisque** à la puissance mystique incroyable. Elle est située à Central Park, à New York, et fut commandée par le pharaon Thutmosis III, vers 1450 av. J.-C. pour célébrer le trentième anniversaire de son règne. À l'origine, deux obélisques furent construits, et aux alentours de 13 ou 12 av. J.-C., ils furent transportés d'Héliopolis à Alexandrie. En remerciement pour avoir aidé son pays à se moderniser à la fin du XIX^e siècle, le Khédivé d'Égypte a envoyé le premier à Londres et le second à New York.

UN OBÉLISQUE

Un obélisque est un grand monument fuselé à quatre côtés, surmonté d'une forme pyramidale. Les obélisques sont prépondérants dans l'architecture de l'Égypte ancienne, qui en plaçait souvent deux à l'entrée de ses nombreux temples. À l'origine, ils étaient taillés dans un seul rocher. Au fil des ans, les sorcières et les mages se sont servis de ces constructions monumentales pour canaliser une énergie ancienne et puissante.

LE SOLSTICE D'HIVER

Le solstice d'hiver est la nuit la plus longue de l'année et survient en décembre dans l'hémisphère nord et en juin dans le sud. Les démons essaient de traverser le Voile à l'occasion du solstice d'hiver, car la longue nuit affaiblit le Voile, ce qui entraîne l'ouverture de plus

de failles.

LA PLEINE LUNE

Une lune pleine peut parfois affecter le Voile de sorte que les mortels peuvent alors occasionnellement *voir* des phénomènes surnaturels tels que les anges et les démons. Les oracles ont trouvé la preuve que les mortels vivaient plus de moments de panique lors de la pleine lune, car ils déclarent alors voir des *monstres* qui essaient de dévorer leurs âmes. Sans surprise, les gardiens sont envoyés plus souvent en mission lors des pleines lunes.

ORACLE
508-1975



V. MARQUES, QUÊTES ET PROPHÉTIES



MARQUES

L'ÉTOILE

La marque ou le symbole le plus courant dans l'Horizon est l'*étoile*. L'étoile représente la protection, c'est un symbole de courage et de vigilance. Par-dessus tout, c'est le symbole de la Légion des anges gardiens, qui est habituellement gravé sur le front des AG. Les maîtres instructeurs et les anges gardiens haut gradés ont deux étoiles marquées sur le front, afin de montrer aux autres gardiens le rang auquel ils appartiennent.

LE SCEAU DE L'ARCHANGE

Tous les archanges ont, gravé sur le front, un bouclier doré que croisent deux épées argentées. C'est le *blason* de la Légion. Les deux épées en argent représentent le pouvoir militaire de la Légion et la protection qu'elle fournit dans la bataille permanente contre le mal. Le sceau de l'archange traduit également le service valeureux et l'honneur des archanges.

LA MARQUE DU DÉMON

Une Marque de démon est un symbole de trahison. Sur un ange, c'est une marque noire et nervurée qui ressemble à une araignée. Elle signifie que l'ange qui possède la marque a passé une alliance avec les démons pour espionner et trahir la Légion. Les anges déchus dissimulent habilement la Marque du démon sous leurs vêtements, ce

qui rend difficile pour la Légion d'identifier les traîtres. L'apparition de la Marque instille la peur dans la Légion, car elle est associée à la mort et au fléau démoniaque. Bien qu'il n'y ait aucune preuve de cette allégation, de nombreux gardiens craignent que la Marque ne soit contagieuse et que toucher un ange marqué transforme la victime en démon.



LES QUÊTES

LES QUÊTES

Dans l'Horizon, une quête est une mission spéciale. La plupart des quêtes sont des missions pour sauver les âmes de mortels particuliers avant leurs morts accidentelles. Ces missions sont la partie la plus importante de la vie des anges gardiens. Le gardien doit rechercher, sauver et placer en sécurité un mortel ou un objet, avant de rentrer sain et sauf à l'Horizon. Les quêtes exigent souvent que le gardien surmonte des obstacles et affronte des démons.

Que se passe-t-il si le gardien échoue dans sa quête ? De temps à autre, les débutants échoueront à récupérer une âme ou à sauver une vie mortelle. C'est inévitable, et l'on n'attend pas d'un débutant qu'il réussisse lors de sa toute première quête. Mais si un débutant continue d'échouer dans ses quêtes, le maître instructeur en référera à la Légion. Les débutants malheureux seront renvoyés dans leurs anciens corps mortels et seront définitivement rayés de la liste des « gardiens potentiels ».

Être un ange gardien est le travail le plus difficile qui soit dans l'Horizon, et tous les débutants sont associés à un maître instructeur au début de leur orientation, afin de réussir dans leurs quêtes.

LES QUÊTES VITALES

Une quête vitale n'est pas une mission *ordinaire*. Elle est unique, car elle n'est proposée à un gardien que lorsque son objectif est de la

plus haute importance pour toute la Légion, quand les dangers sont plus grands que ceux que les gardiens devraient jamais avoir à affronter, et uniquement lorsque ce gardien a le haut niveau de talent spécialisé nécessaire pour mener à bien cette mission. Une quête vitale porte son nom à la perfection — elle est vitale. Si un gardien réussit dans sa quête, il pourra choisir de quitter la Légion et de retourner à sa vie mortelle *avant* le moment de sa mort.

Remarque à l'attention des débutants : Débutants, ne vous attendez pas à recevoir une quête vitale. Ces missions top-secrètes sont extrêmement rares. La dernière fut réalisée il y a deux cents ans.



LES PROPHÉTIES

Les prophéties ou les prédictions sont des messages que les oracles, et en de rares occasions les Anciens Extralucides, communiquent aux autres pour prédire l'avenir, interpréter les événements passés et découvrir des objets manquants. Dans l'Horizon, les prophéties des oracles impliquent généralement la [Projection mentale](#), lorsqu'un groupe d'oracles lient leurs esprits afin de recevoir des prédictions plus précises. Cette activité est souvent appelée contemplation du cristal, prédiction, augure ou seconde vue. Parfois, les oracles peuvent être suffisamment inspirés pour faire des prédictions d'eux-mêmes, sans l'aide de la Projection mentale.

En certaines occasions, les Anciens Extralucides formulent aussi des prophéties. Certains Anciens Extralucides sont nés avec le don de prophétie et peuvent *voir* dans l'avenir tout comme les oracles. Bien que leurs prédictions manquent souvent de détails, on leur doit parfois le sauvetage d'une mission ou la localisation d'objets perdus. De nombreux Anciens prophètes reçoivent leurs prophéties en rêve et sous forme de visions lors de leurs méditations.



VI. CRÉATURES ET ÊTRES SURNATURELS



LES ORACLES

Les oracles ressemblent à de vieux petits bonshommes qui courent sur des boules de cristal géantes. Ce sont les plus sages de tous les êtres surnaturels. Ils font des prédictions autoritaires et respectées, et donnent de sages conseils. Ils sont portés en très haute estime dans tout l'Horizon. Ce sont des créatures prophétiques, dont les visions sont inspirées par des forces mystiques. Ils savent des jours à l'avance qu'un mortel va mourir, et ils assignent l'ange gardien qui sauvera l'âme de cette personne.

Les oracles se considèrent comme les protecteurs des technologies de la Légion dans l'Horizon. Ils sont chargés de l'Orientation et assignent aux nouveaux anges gardiens leurs premiers emplois et leurs premiers maîtres instructeurs. Ce sont aussi de grands artisans, qui tirent fierté de l'invention de nouvelles armes et autres objets mystiques.

Toutefois, ce qui caractérise le plus un oracle reste les **boules en cristal** géantes sur lesquelles ils se maintiennent en équilibre et qu'ils font rouler pour avancer.

LES BOULES EN CRISTAL DES ORACLES

Les boules en cristal des oracles sont fabriquées à partir du cristal d'Azar, une pierre précieuse que l'on ne trouve que dans l'Horizon. Cette pierre unique a des qualités magiques qui renforcent les facultés

de l'oracle à lire dans l'avenir. Les oracles furent les premiers à découvrir le précieux cristal au commencement des temps, et ils établirent avec cette matière un lien qui demeure intact encore aujourd'hui. Les oracles ne quittent jamais leurs cristaux et les conduisent partout dans l'Horizon. La seule fois où les oracles se séparent de leurs cristaux est lorsqu'ils sont envoyés en mission spéciale sur Terre.

LES CHÉRUBINS

Les chérubins sont des êtres surnaturels qui ont l'apparence de petits enfants. Leurs cheveux sont dorés et ils portent des toges bleues au quotidien, ainsi que des toges argentées et des sacs dorés lors des occasions spéciales. Créatures fières et à l'esprit sérieux, les chérubins sont avant tout des fous de travail. Ils ont *besoin* de rester occupés. Les chérubins qui ne travaillent pas ont tendance à devenir dépressifs et à tomber malades. Ils s'occupent du sel aux Opérations et ils veillent sur les âmes de la Salle des Âmes. Bien qu'ils ne parlent presque jamais, ils ne sont pas muets et ont parfois quelques conversations avec les archanges ou les gardiens.

Les chérubins sont très estimés depuis une éternité et sont essentiels au bien-être de l'Horizon et de la Légion.

LES ÉCLAIREURS

Les éclaireurs sont des anges gardiens déguisés. Si la plupart des gardiens se servent de costumes d'M lorsqu'ils sont sur Terre, les éclaireurs emploient généralement des déguisements d'animaux pour

pouvoir se déplacer incognito dans des zones à haut risque. Les éclaireurs traquent les activités démoniaques et les signalent à l'Horizon. Les éclaireurs utilisent le même procédé de Vega régénérant, mais leurs bassins aquatiques leur sont exclusivement consacrés. La plupart des éclaireurs préfèrent la subtilité et l'agilité des chiens tels que les bouledogues, les dogues allemands, les épagneuls et les bergers allemands. Pour une discrétion optimale, ils prennent parfois l'apparence de rats, de souris, voire de pigeons. Les éclaireurs ont leur quartier général au sixième niveau de l'Horizon, dans le poste de guet juste à côté du Conseil des ministres.

Remarque à l'attention des débutants : Les débutants qui souhaitent devenir éclaireurs doivent noter qu'il leur faudra au moins vingt-cinq ans d'expérience en tant que gardiens et d'excellents résultats avant de pouvoir seulement postuler.



LES OPÉRATEURS D'ASCENSEUR ET LES CHAUFFEURS DE TAXIS VOLANTS

LES OPÉRATEURS D'ASCENSEUR

Les ascenseurs de l'Horizon ne correspondent pas à vos ascenseurs d'immeuble ordinaires — ce sont des vaisseaux surnaturels. Ils sont équipés d'énergie mystique afin de pouvoir transporter les gardiens à travers le Voile et dans d'autres niveaux d'existence. Ils sont aussi construits pour résister à l'infiltration de démons. On considère que c'est le moyen de transport le plus sûr pour voyager dans l'Horizon.

À l'heure qu'il est, les débutants auront fait la connaissance des tristement célèbres opérateurs d'ascenseur qui sont des chimpanzés, des gorilles, des orangs-outans, des lémuriens, des macaques à queue de lion, des babouins et autres primates. Ne vous laissez pas tromper par leur apparence, ces opérateurs sont très éduqués. Même si leur poste peut sembler simple, ce sont des professionnels dont le travail est essentiel pour assurer un transport sûr depuis et vers l'Horizon. Tous les primates partagent un lien avec la Terre, et ce sont les seuls capables de faire fonctionner des engins dans le Voile qui sépare l'Horizon de la Terre. Des remarques indélicates sur les capacités mentales des opérateurs en ont aigri certains, mais les lémuriens et les macaques sont les seuls à prendre plaisir à taquiner les passagers de leurs ascenseurs.



Jean-Pierre

LES OPÉRATEURS D'ASCENSEUR DES ENFERS

Puisque peu d'anges sont capables de rejoindre les Enfers et d'en faire des rapports, les informations dont nous disposons sur les opérateurs d'ascenseur vers les Enfers laissent à désirer. Mais de nouvelles informations nous sont récemment parvenues. D'après ce que nous avons recueilli, les opérateurs qui manœuvrent les ascenseurs entre les différents niveaux des Enfers sont des cafards géants. On ignore quelles conséquences peut avoir sur les anges un contact rapproché avec ces créatures des Enfers. Le temps nous l'apprendra. Des rapports montrent que ces créatures ne sont pas agressives et se montrent même étonnamment polies, bien que l'on mentionne le goût douteux de la décoration de leurs ascenseurs. Des missions spéciales ont été évoquées pour créer des liens amicaux avec ces cafards, dans l'espoir d'en savoir plus sur les activités des Enfers.

LES CHAUFFEURS DE TAXIS VOLANTS

L'une des créatures les plus étonnantes de l'Horizon est le chauffeur de taxi volant. Un coup d'œil jeté sur les anciens rapports révèle que ces merveilleuses créatures font partie de l'histoire de l'Horizon depuis le tout début. Avant d'adopter les taxis volants, ils se rassemblaient en groupes et ramassaient les gardiens pour les conduire par la voie des airs sur les plateformes de la ville suspendue. Ainsi, bien que les chauffeurs modernes de taxis pilotent des engins volants, il s'agit toujours de créatures ailées. Elles doivent avoir des ailes et être capables de voler sur de longues distances. Si les taxis volants tombaient en panne, les chauffeurs doivent être capables de transporter eux-mêmes les passagers.

Des tentatives ont été menées avec d'autres créatures non ailées, telles que des orangs-outans, des chacals et des lézards, mais elles ont eu pour conséquences la chute de plusieurs gardiens à travers le Voile ou des accidents sur le toit des bâtiments. Depuis, tous les chauffeurs de taxis volants sont capables de voler.

Naturellement, la plupart des chauffeurs font partie de la classe des *aves* — le mot latin pour oiseau. Ils ont des ailes et des plumes. Des mouettes, des balbuzards, des chouettes, des pélicans, des cigognes et, de temps à autre, des groupes de moineaux conduisent des taxis volants.

Tous les chauffeurs de taxis volants sont identifiés par leur uniforme : une casquette rouge, sur laquelle le numéro du conducteur est habituellement cousu en lettres d'or.

Remarque à l'attention des débutants : Les chauffeurs de taxis volants demandent un pourboire pour les services rendus. Ils aiment les boutons, les chewing-gums prémâchés, les lacets de chaussures, les peignes ou les brosses, les billes colorées, les épingles et les bijoux de toute sorte.





LES ÉLÉMENTAIRES

Un élémentaire est un enfant né d'un parent mortel et d'un parent angélique, sujet à controverse depuis des millénaires. Les élémentaires sont des créatures très puissantes qui possèdent une combinaison d'énergie surnaturelle, issue de l'Horizon, et de magie naturelle, provenant de la Terre. C'est leur faculté à manipuler la terre, l'air, le feu et l'eau qui leur donne une telle puissance sur Terre.

Depuis qu'on les a découverts pour la première fois, les élémentaires sont considérés comme trop dangereux, trop sauvages et trop imprévisibles pour exister. Lors de la Grande Réunion d'Ells en 23 av. J.-C., les membres du Conseil étaient divisés entre ceux qui souhaitaient se débarrasser de leur présence sur Terre, et ceux qui savaient que les élémentaires étaient fondamentalement humains et que, malgré le risque que cela représentait, leurs émotions et leurs sentiments humains leur permettraient de contrôler leurs pouvoirs.

Après des années de débats, la règle fut établie qu'ils seraient étroitement surveillés et détruits s'ils menaçaient la vie des mortels ou des anges. Aujourd'hui encore, les élémentaires sont considérés comme dangereux et la plupart des anges de l'Horizon en ont peur. Il est toujours strictement interdit pour les anges et les humains d'entretenir des relations amoureuses.

Les élémentaires ne sont pas nés méchants, mais leurs pouvoirs tendent vers les ténèbres. Les élémentaires font l'objet de la convoitise des démons, car leurs immenses pouvoirs sont transférés à ceux qui les mangent. Les démons aux pouvoirs élémentaires peuvent causer des problèmes catastrophiques pour la Légion. On note des cas

d'élémentaires nés d'un parent mortel et d'un parent démoniaque, ou plus précisément d'un ange déchu devenu par la suite un démon. Dans ces cas-là, l'essence élémentaire n'est pas dominante et il est presque impossible de la détecter. L'enfant mortel vivra une vie normale et ne sera jamais conscient de l'essence élémentaire qui coule dans son sang. Malheureusement, l'odeur sucrée qu'il dégage attirera les démons et il deviendra une cible.

Une autre variété d'élémentaires a récemment été portée à la connaissance de la Légion. La mère était une [Sanskrit](#) — en partie démoniaque et en partie mortelle — et le père était un ange déchu devenu démon. Bien qu'elle ne soit pas aussi puissante qu'un élémentaire authentique, elle contient une essence élémentaire suffisante pour être considérée comme extrêmement dangereuse.

Seuls les mortels peuvent toucher les élémentaires. Si un ange ou un démon touche un élémentaire, il meurt. Les gardiens ont besoin de porter des [Étincelants](#), des gants spéciaux en argent, pour toucher un élémentaire sans dommages.

Les élémentaires continuent d'être un important sujet à controverse.

LES EXTRALUCIDES

Les Extralucides existent depuis que l'homme foule le sol de la Terre. Ce sont avant tout des humains, mais une essence angélique coule dans leurs veines. À la différence des élémentaires, qui sont nés dans le secret, les Extralucides ont été créés par les archanges. Les Extralucides ont été *élevés* avec des capacités surnaturelles, afin d'être les yeux et les oreilles de la Légion sur Terre. Ils surveillent les mortels et les protègent du mal. Les Extralucides peuvent voir à travers le Voile et peuvent percevoir le surnaturel. Ils peuvent voir la peau des anges gardiens briller. Ils peuvent aussi distinguer toutes les créatures

maléfiques issues des Enfers.

Après la Grande Réunion d'Ells, les préoccupations au sujet des élémentaires ont conduit la Légion à interdire également la création en continu d'Extralucides. Depuis lors, l'essence angélique contenue dans la lignée des Extralucides a diminué, et certains nouveau-nés ont même perdu toute trace de substance surnaturelle. Les Extralucides sont désormais considérés comme étant extrêmement rares, et leur population n'a cessé de décroître dans le monde entier.

LES CULTISTES

La Légion a décidé d'arrêter de créer plus d'Extralucides en raison du nombre croissant de Cultistes qui se sont tournés vers le *côté sombre*.

Cruels et meurtriers, les Cultistes sont nés Extralucides, mais un soupçon de malveillance dans leurs âmes les a rendus sensibles aux influences démoniaques. Un enfant Extralucide sur cinq finit par devenir Cultiste. La Légion ignore pourquoi cela se produit, mais suppose qu'il s'agit là d'une conséquence du trop grand nombre d'altérations entre les différents niveaux d'existence.

Les Cultistes croient *voir* la vérité qui se cache derrière la Légion et tous les anges. Ils croient que les anges se servent des Extralucides pour assouvir leurs propres besoins égoïstes, et que de nombreux Extralucides sont morts en vain, en accomplissant le sale boulot de la Légion. La haine des premiers Cultistes envers la Légion a grandi avec le temps, jusqu'à ce qu'ils finissent par se révolter contre les autres Extralucides. La guerre civile entre les Cultistes et les Extralucides a duré pendant deux ans. À la fin, beaucoup avaient péri, mais les Cultistes étaient vaincus.

Ils se regroupèrent, toutefois, recrutèrent davantage et se dispersèrent dans le monde entier. Depuis lors, les Cultistes sont devenus une force puissante et ont rompu tous leurs liens avec la Légion et les Extralucides qui restaient. Aujourd'hui, les Cultistes ont juré allégeance aux Enfers.

En général, les Cultistes travaillent aux côtés des créatures des Enfers. Ils peuvent transporter et se servir des lames de mort, tout comme les démons. Ils ont généralement le visage peint en blanc, avec des yeux tatoués à l'arrière de leurs crânes rasés, et portent de longs manteaux de cuir noir. Les Cultistes veulent eux-mêmes devenir des démons et ont passé un pacte avec les Enfers. Un Cultiste peut passer à travers le troisième niveau et franchir les portes des Enfers pour devenir un démon majeur à part entière s'il parvient à tuer un millier d'âmes angéliques.





SORCIÈRES

Les sorcières sont des mortels qui possèdent des capacités surnaturelles ou magiques. La plus vieille sorcière vivante a deux cent dix ans. La plupart des humains n'ont pas le droit d'accéder aux autres niveaux surnaturels et ne vivent que sur un seul niveau. Les sorcières et les mages, en revanche, peuvent atteindre tous les niveaux et tirent leurs pouvoirs de chacun d'eux.

La majeure partie des sorcières invoquent leurs pouvoirs spéciaux à partir de la Terre et les énergies des niveaux qui l'entourent. À la différence des Extralucides et des élémentaires, les sorcières naissent de manière *naturelle*, sans aucune interférence mystique. La Légion a toujours été sidérée de la façon dont les sorcières pouvaient être un produit naturel et pourtant avoir des capacités magiques, sans l'aide du surnaturel.

Dans le monde mortel, le terme *sorcière* est souvent employé pour désigner *quelqu'un qui possède et utilise des talents psychiques inhabituels*. Les adeptes du spiritisme, les médiums, les voyants et les devins en sont de bons exemples. Les sorcières se considèrent comme nées avec ce « don ».

Il est important de souligner deux clans de sorcières bien distincts. Les sorcières blanches étudient les herbes médicinales, les potions, les charmes, les sorts et les énergies naturelles de la Terre. Elles tirent leurs pouvoirs de la nature et cherchent à maintenir l'équilibre entre la lumière et les ténèbres.

Les sorcières noires sont douées pour la nécromancie, l'étude des démons, les incantations noires et l'invocation des esprits. Leurs

pouvoirs leur viennent des morts et de l'au-delà. Il est important de remarquer que, bien que les sorcières noires touchent aux arts maléfiques, elles ne sont pas forcément toutes mauvaises ni alliées aux Enfers. La plupart des sorcières noires sont des créatures solitaires et préfèrent vivre en recluses, loin de la civilisation.

Les sorcières, blanches comme noires, croient que l'esprit d'une déesse, la Terre Mère, existe au travers des arbres, de la pluie, des fleurs, de la mer, des insectes, et au sein de toutes les créatures de la nature. Elles croient que nous devons traiter *toutes les choses* de la Terre comme autant d'aspects du divin.

LES ESPRITS RÔDEURS

Parce qu'elles sont des créatures de la Terre, les sorcières sont les protectrices de la Terre Mère et s'opposent à tout ce qui n'est *pas naturel*. Les sorcières peuvent voir à travers le Voile et peuvent repérer tout ce qui provient du royaume paranormal — et elles peuvent voir les anges à travers leurs costumes d'M. Pour une sorcière, il n'existe rien de moins naturel qu'un esprit se promenant sur la Terre dans un corps humain *factice* et se faisant passer pour tel. Que l'esprit des morts puisse rôder parmi les vivants est un mensonge de la pire espèce, et c'est une menace pour la Terre Mère. Ainsi, les sorcières font preuve d'une profonde défiance à l'égard des anges gardiens et les appellent les *esprits rôdeurs*.

En dépit de leur animosité mutuelle, les sorcières et la Légion des anges gardiens ont mis leurs différends de côté et ont uni leurs forces lors de la grande Guerre des Mages, la Bataille de la Butte-aux-dents.

LES MAGES

Les mages sont des hommes mortels qui pratiquent la [magie noire](#). Ce sont les maîtres des arts maléfiques et ils excellent dans l'usage des mauvais sorts et des malédictions. Ils provoquent des [feux de mage](#) et peuvent lancer des [brumes de ténèbres](#). Contrairement aux sorcières, les mages sont complètement et viscéralement mauvais. Il n'existe pas de mages blancs — toutes leurs âmes sont intégralement corrompues et noires. Ils cherchent à dominer toutes choses. Les mages sont de vicieux lanceurs de sorts et peuvent invoquer des serviteurs démoniaques pour se battre à leurs côtés. De nombreux démons se joignent aux rangs des mages pour les aider à créer le chaos.

Au début, les mages étaient très similaires aux sorcières, en ce qu'ils étudiaient les sources de la puissance magique à l'œuvre dans la nature. Mais les mages ont alors commencé à approfondir la magie plus sombre et démoniaque des arts maléfiques. Ils se sont consacrés à comprendre et à utiliser les arts maléfiques. Bien que nombre de ceux qui frayed avec les démons des Enfers tombent sous la coupe de leur puissance, les mages ont la capacité de plier les forces démoniaques à leur volonté sans succomber à leurs pouvoirs.

Les mages affectionnent particulièrement lancer des sorts douloureux. Leur sort le plus courant est celui qui absorbe lentement la vie de leurs ennemis. Comme les sorcières, les mages sont mortels, mais ils peuvent vivre anormalement longtemps, souvent plus de deux cents ans.

LES MAGES NOIRS

Un mage noir a atteint le plus haut rang des mages. Ce sont des

collectionneurs d'âmes, les sorciers les plus malfaisants et les plus puissants de tous. Ils peuvent invoquer plus de magie noire que les mages ordinaires et sont doués pour la nécromancie. Les mages noirs sont les seuls mages capables d'invoquer les brumes de ténèbres, qui prennent les âmes de leurs victimes et laissent leurs corps mourir sans elles. Par-dessus tout, les mages noirs ont soif d'acquérir l'immense puissance individuelle qu'ils peuvent accumuler à partir de l'énergie pure et unique des âmes mortelles.

LA MAGIE NOIRE

La magie noire est l'étude du pouvoir démoniaque, c'est la magie basée sur les démons que représentent les arts maléfiques. C'est un mal ancestral dérivé des forces surnaturelles. Il s'agit de l'équivalent malveillant de la magie blanche bienfaisante, que pratiquent les sorcières blanches. La magie noire est aussi l'étude de la nécromancie, qui est une forme de magie impliquant l'invocation des esprits des morts ou la résurrection du corps des morts. Les mages noirs emploient la magie noire pour infecter les mortels et leur dérober leurs âmes. La magie noire est contagieuse comme une maladie et laisse sur la peau des marques vertes luisantes semblables à des tatouages.

LES BRUMES DE TÉNÈBRES

Les brumes de ténèbres sont la forme la plus précieuse que peut prendre la magie noire des mages noirs, qui sont les seuls à pouvoir les invoquer. C'est une brume verte brillante qui peut voler les âmes des mortels. Il s'agit d'une magie noire de la pire espèce.

LES FEUX DE MAGE

Les feux de mage sont l'arme la plus courante des mages. Tous se servent des feux de mage. Ces derniers ressemblent à un feu vert liquide, et les mages peuvent les invoquer pour en former des boules qu'ils jettent ensuite sur leurs ennemis. Ils peuvent même calciner la pierre la plus solide.

LA BATAILLE DE LA BUTTE-AUX-DENTS (68-64 av. J.-C.)

D'après l'oracle no 474-ARC Archives : La Bataille de la Butte-aux-dents

Les écrits révèlent qu'une grande bataille fit rage dans la prairie de la Butte-aux-dents en 68 av. J.-C. Un groupe maléfique comptant dans ses rangs les **mages** les plus sombres et les plus malfaisants leva une armée quasiment indestructible, qui réduisit la vie humaine en esclavage et faillit même détruire la Légion elle-même.

Pendant des années, la Légion essaya de vaincre les sorciers, mais échoua lamentablement. Inévitablement, les gardiens furent affectés à des postes de plus en plus terribles, se virent confier les pires des missions et finirent presque toujours pulvérisés par la **magie noire**. Une ombre flottait sur l'Horizon et le monde mortel courait à la ruine.

C'est alors que la Légion appela à son secours les **sorcières blanches**. Les écrits les plus anciens relatent que les sorcières nourrissaient une haine profonde pour les anges, qu'elles appelaient **esprits rôdeurs**. Elles croyaient que les morts ne devaient pas fouler la surface de la Terre ni se mêler aux vivants.

Les sorcières firent cependant une exception et suspendirent leurs querelles avec les anges pour combattre à leurs côtés contre les impitoyables mages. Après quatre longues années de guerre, les anges et les sorcières vainquirent les mages lors de la Bataille de la Butte-aux-dents.

Par la suite, une nouvelle division fut mise sur pied afin d'entraîner les gardiens à combattre aux côtés des sorcières blanches. Elle est aujourd'hui connue sous le nom de la Division Anti-Démon.

Démon des ténèbres



VII. CRÉATURES ET ÊTRES SURNATURELS PARTIE 2



LA HIÉRARCHIE DES ENFERS

La structure exacte des Enfers demeure indéfinie, bien que certains aspects de leur système de gouvernement soient connus depuis des siècles.

Les archidémons – dirigeants des Enfers (similaires aux archanges).

Les seigneurs démoniaques – généraux des Enfers.

Les démons majeurs – démons lieutenants, chefs des troupes démoniaques.

Les démons mineurs / diables mineurs – soldats, serviteurs, petites frappes, fantassins.



DIABLES ET ARCHIDÉMONS

ARCHIDÉMONS

Un archidémon est le **diable** au grade le plus élevé dans la hiérarchie des Enfers. Nous ne disposons que de peu d'informations concernant les archidémones, mais nous savons que ce sont les commandants en chef des Enfers. Ils ont la réputation d'être extrêmement intelligents, et ce sont les créatures les plus puissantes des Enfers.

Catégorie : Diables majeurs

Classification : Extrêmement dangereux / nécessitent un ange gardien talentueux

Armes : Aucune arme connue de la Légion n'a réussi à vaincre un archidémon

DIABLES

Les diables sont des êtres surnaturels maléfiques et puissants, qu'il ne faut pas confondre avec les démons. Les diables sont des êtres extrêmement intelligents. Ils sont plus puissants que les démons et sont les mieux classés dans la hiérarchie générale des Enfers. Les démons sont dix fois plus nombreux que les diables dans les Enfers, et il se peut que les gardiens ne rencontrent jamais de diable. Malgré cela, des rapports montrent qu'il existe des douzaines d'espèces de diables, dont certaines paraissent humaines et dont de nombreuses savent bien changer d'apparence. Les diables peuvent aussi être des

vampires, des loups-garous, des métamorphes, des harpies nocturnes et des fées. Ils appliquent strictement et font régner les lois des Enfers. Ce sont vraisemblablement les ennemis jurés des démons.

Catégorie : Diables mineurs

Classification : Extrêmement dangereux / nécessitent un ange gardien talentueux

Armes : Lames des âmes, pierres-de-lune, pierres-de-feu et sel sont tous efficaces contre n'importe quel type de diable mineur



DÉMONS

Les démons existent depuis l'époque des anges. Bien que le terme démon soit souvent employé pour décrire toutes les créatures des Enfers, il s'agit d'une classe très spécifique d'engeance des Enfers.

Ils représentent l'obscurité dans la lumière. Ils sont l'exact opposé de ce qu'être un gardien des mortels signifie. Un démon est un être d'un autre monde, surnaturel et malveillant, qui se nourrit des âmes des mortels. Nés des ténèbres aux tréfonds des Enfers, ils sont avides de vie humaine. Les démons ont besoin d'âmes mortelles pour prolonger leur séjour dans le monde des vivants. Un démon qui rejoint la Terre finira par périr s'il ne trouve pas d'âme mortelle. Leur but est de créer le chaos dans le monde des humains en y répandant le mal.

Ce ne sont pas des êtres vivants, mais des entités surnaturelles issues d'autres niveaux d'existence. Il existe des centaines d'espèces différentes de démons et de semi-démons. Lorsqu'un démon meurt sur la Terre, comme toutes les autres créatures des Enfers, son énergie ou force de vie est séparée de son corps temporaire et est renvoyée aux Enfers, où le démon recouvre sa puissance. Les véritables corps éthérés des démons existent aux Enfers. Leurs fluides vitaux sont surnaturels même s'ils revêtent un corps mortel pour marcher parmi les vivants.

Il est important de souligner que les démons peuvent aussi connaître une *mort véritable*, lorsque leur force de vie est complètement anéantie. Les démons mineurs peuvent être tués par des lames des âmes, mais la destruction totale des démons majeurs nécessite des armes beaucoup plus puissantes. Les démons sont des intrus dans le monde mortel. Ils ne viennent pas de là, et pourtant ils le désirent, car ils ne peuvent pas l'avoir. Ils convoitent la *vie* du monde mortel, et ils désirent la récupérer pour eux. Nombreux sont ceux au sein de la Légion qui avancent qu'ils haïssent le monde des

mortels et cherchent à le détruire, car ils le jalouent.

En de très rares occasions, les démons peuvent prendre le contrôle d'un corps humain par la force. Les mortels traditionnels ne seront pas capables d'identifier les humains manipulés par les démons, à la différence des gardiens — les corps humains envahis par les démons ont les yeux noirs. Même les anges déchus qui se sont transformés en démons ont les yeux noirs.

Remarque à l'attention des débutants : Les débutants qui ne sont pas sûrs de pouvoir se mesurer seuls à un démon ne devraient pas les provoquer ni leur parler, car alors les démons tenteraient de les séduire. Pour les débutants qui n'ont encore jamais vu de vrai démon, cherchez chez les humains des caractéristiques identifiables telles qu'une peau grisâtre et des yeux noirs. Les démons classiques dégagent une odeur d'œufs pourris, ont un nombre inhabituel d'yeux, de membres, de bouches ou de têtes, et leurs corps changent de forme. Les démons ont une force physique décuplée et des attributs physiques de toute évidence surnaturels, comme des griffes, des serres, des crocs, ainsi que la capacité à s'accrocher aux murs et aux plafonds. Parfois, le sang de démon est acide ; donc n'essayez pas d'y toucher !



Démons majeurs

LES DÉMONS MAJEURS

Les démons majeurs sont des démons grands et puissants, qui ont autorité sur les démons mineurs. Ils ressemblent à des mortels sur la Terre et les gardiens peuvent les reconnaître à leurs cheveux blancs, leurs yeux noirs, leur peau d'un gris bleuté et la légère brume noire qui émane de leurs corps. Ils ont une force et une vitesse surnaturelles, ainsi qu'une endurance décuplée sur Terre. Ils sont éminemment intelligents et extrêmement dangereux. Les lames des âmes et autres armes angéliques ne sont d'aucune efficacité contre eux, car leurs corps peuvent se réparer d'eux-mêmes. Ils sont avides d'âmes mortelles, mais il est important de souligner que les démons majeurs cherchent également des âmes angéliques. Les débutants inexpérimentés sont des proies faciles, alors soyez prudents et ouvrez l'œil !

Catégorie : Démons majeurs

Classification : Extrêmement dangereux / nécessitent un entraînement spécial / anges gardiens expérimentés seulement !

Armes : Lames des âmes, pierres-de-lune, pierres-de-feu et sel sont les plus efficaces contre ces démons

LES DÉMONS MINEURS

Les démons mineurs sont les démons les moins bien gradés des Enfers. Ce sont les plus courants, et les débutants risquent de rencontrer des démons mineurs bien plus que toute autre créature des

Enfers. Bien que ces démons ne soient pas aussi forts ou résilients que les démons majeurs, les démons mineurs ne doivent pas être pris à la légère. Ils sont dangereux, fourbes et meurtriers. Les démons mineurs ont déjà tué des milliers d'anges.

Catégorie : Démons mineurs

Classification : Dangereux / nécessitent un ange gardien talentueux

Armes : Lames des âmes, pierres-de-lune, pierres-de-feu et sel sont les plus efficaces contre n'importe quel type de démon mineur



AUTRES CRÉATURES ET DÉMONS CONNUS

LES DÉMONS CLOWNS

Les démons clowns sont des créatures humanoïdes, putrides et grotesques, qui portent des costumes de clowns. Ils aiment apparaître de nuit dans les chambres des enfants et se font une spécialité de les terroriser. Ils provoquent la mort de leurs âmes par la peur. La Légion a enregistré des rapports stipulant que ces démons se transformaient parfois en poupées pour prendre soudain vie et attaquer les enfants dans leurs chambres.

Catégorie : Démons mineurs

Classification : Dangereux / nécessitent un ange gardien talentueux

Armes : Lames des âmes, pierres-de-lune, pierres-de-feu et sel sont tous efficaces contre ces clowns

LES CHIENS DES ENFERS

Les chiens des Enfers sont les chasseurs et les gardiens des Enfers. Ce sont des pisteurs et des tueurs hors pair. Ils correspondent à la corruption démoniaque d'un chien et sont immenses, aux yeux rouges luisants et aux membres dégingandés. Ils possèdent une vitesse et une agilité surnaturelles. Ils ressemblent à des dobermans géants, mais au lieu de fourrure, ils sont recouverts de tentacules semblables à des serpents entortillés.

Catégorie : Démons mineurs

Classification : Dangereux / nécessitent un entraînement spécial

Armes : Lames des âmes, pierres-de-lune, pierres-de-feu et sel sont tous efficaces contre ces démons

LES DIABLOTINS

Les diabolotins ou petits diables sont de petits êtres surnaturels malveillants qui sont particulièrement avides du sang des enfants. Ils ont été forgés dans les Friches noires et, bien qu'ils soient sauvages et parfois incontrôlables, ils sont habituellement les serviteurs des démons et des diables. Il ne faut pas se fier à leur petite taille. Les diabolotins sont de dangereuses créatures qui aiment attaquer en groupe et sont connus pour blesser et tuer les gardiens.

Catégorie : Démons mineurs

Classification : Traîtres / escrocs / faciles à appréhender pour un gardien talentueux

Armes : Lames des âmes et sel, mais ce sont les filets de pêche qui rencontrent le plus grand succès

LES DÉMONS MORAX

Un démon Morax a la chair rouge et à vif, et son corps torturé est couvert de sang. On dirait un croisement entre un gorille pelé et un scarabée géant, avec des yeux rouges vitreux et une mâchoire béante.

Catégorie : Démons mineurs

Classification : Dangereux / nécessitent un ange gardien talentueux

Armes : Lames des âmes, pierres-de-lune, pierres-de-feu et sel sont tous efficaces contre ces démons

LES DIABLES INFERNAUX

Ce sous-groupe de diables, connus sous le nom de diables infernaux, rassemble les créatures forgées dans les Friches noires avant d'être graduellement transformées en êtres vivants.

Catégorie : Diables mineurs

Classification : Extrêmement dangereux / nécessitent un ange gardien talentueux

Armes : Lames des âmes, pierres-de-lune, pierres-de-feu et sel sont tous efficaces contre ces diables

LES FAUCHEURS

Les faucheurs ou démons de la mort sont des créatures maléfiques issues des niveaux inférieurs des Enfers. Ils se servent de la Faux pour trancher les liens entre une âme mortelle ou angélique et son corps, causant ainsi la véritable mort de l'âme.

Catégorie : INCONNUE

Classification : Extrêmement dangereux / nécessitent un ange gardien

talentueux

Armes : Lames des âmes, pierres-de-lune, pierres-de-feu et sel sont tous efficaces contre ces démons

LES SANSKRITS

Les Sanskrits sont en partie démoniaques et en partie mortels. Ils sont extrêmement beaux et fatals. Les hommes mortels peuvent être instantanément intoxiqués par la beauté d'une Sanskrit et tomber dans une transe qui les paralyse. Les Sanskrits ont déjà tué et ôté la force vitale d'une centaine d'hommes en une seule nuit.

Catégorie : Démons mineurs

Classification : Traîtres / faciles à appréhender pour un gardien talentueux

Armes : Les lames des âmes sont les plus efficaces contre ces démons, possibilité d'utiliser des chaînes des ombres

LES DÉMONS DES TÉNÈBRES

Un démon des ténèbres est un démon qui se présente sous forme d'ombre. Il apparaît dans un brouillard sombre et mouvant, qui se dérobe à la vue. Ces démons peuvent prendre une forme solide pour de courtes périodes de temps, et des gardiens ont rapporté avoir déjà aperçu des fragments de leurs corps corrompus et tordus.

Catégorie : Démons mineurs

Classification : Dangereux / nécessitent un ange gardien talentueux

Armes : Sel, pierres-de-lune et pierres-de-feu sont les plus efficaces contre ce type de démon. Les lames des âmes ne sont pas conseillées

LES GÉANTS DE NEIGE

Ces démons sont couverts de fourrure blanche et ont le haut du corps puissant et musclé comme des grands singes. Des rangées de piques sortent de leurs dos voûtés. On dirait un mélange entre l'abominable homme des neiges et des loups albinos sous stéroïdes.

Catégorie : Démons mineurs

Classification : Dangereux / nécessitent un ange gardien talentueux

Armes : Lames des âmes, pierres-de-lune, pierres-de-feu et sel sont tous efficaces contre ces démons

MORTHDU

C'est la mère de toutes les ténèbres, la gardienne et le cœur des Enfers. Morthdu est décrite comme une entité verte et brûlante, semblable à un soleil, dotée d'une conscience collective. Elle est censée exister depuis l'aube des temps.



Démons clowns

VIII. GLOSSAIRE DE NOMS PROPRES



ARCHANGES

Ariel : Femme archange. Elle est devenue la remplaçante de Cassiel, c'est désormais la nouvelle commandante de la Division Anti-Démons du département de la Défense.

Camael : Femme archange du Conseil des ministres.

Cassiel : Homme archange, initialement responsable de la Division Anti-Démons.

Gabriel : Homme archange responsable des Opérations et commandant en second.

Jeremiel : Homme archange du Conseil des ministres. Jeremiel est devenu le remplaçant d'Uriel en tant que ministre des Soins et de la Paix.

Michaël : Homme archange, commandant en chef de toute la Légion.

Muriel : Femme archange du Conseil des ministres.

Ramiel : Homme archange qui dirige la Salle des Âmes. Il supervise les chérubins qui manipulent les globes des âmes.

Raphaël : Belle femme archange aux traits asiatiques, guérisseuse et directrice de la Division des miracles.

Uriel : Homme archange, ancien ministre des Soins et de la Paix, rang le plus élevé du Conseil des ministres, vaincu par Asmodée.

Zadkiel : Homme archange du Conseil des ministres. Zadkiel a fourni à Asmodée les informations dont il avait besoin pour envahir l'Horizon.



ANGES GARDIENS

Ashley : Ange gardien de la Division de Terrain, à la Division Anti-Démons.

Benson Henderson : Ange gardien, maître instructeur. A reçu une quête vitale pour récupérer l'enfant élémentaire.

Brooke Miller : Ange gardien, partenaire de Kara lors de sa quête vitale. Groupe 3.

Danielle Dubois : Mère de Kara, ange gardien. Était mariée à Asmodée lorsqu'il était déguisé en homme humain.

David McGowan : Ange gardien, maître instructeur assigné à l'entraînement de Kara.

Jenny Harris : Ange gardien à la Division de Terrain de la Division Anti-Démons.

Kara Nightingale : Jeune fille de seize ans, devenue ange gardien après une mort prématurée. Marquée par le seigneur démoniaque, Asmodée. Elle est partiellement élémentaire, ce qui la rend plus puissante que les autres gardiens.

Lilly : Ange gardien, représentante du service client du huitième niveau.

M. Patterson : Oracle n° 5252. Responsable de surveiller Kara lorsqu'elle est de retour dans son corps mortel.

Peter Jones : Ange gardien de la Division de Terrain, à la Division Anti-Démons. C'est un génie de la technique, doué avec tous les appareils électroniques. Il conçoit et construit des gadgets d'espionnage, tels que les coléoptères de traçage.

Poochie : Ange gardien éclaieur, dogue allemand.
Habituellement associé à Thor.

Sarah : Ange gardien décédé. Elle a été tuée lors d'une mission avec David. Tout le monde croyait qu'ils étaient tous les deux engagés dans une relation amoureuse.

Thor : Ange gardien éclaieur, bouledogue blanc et beige foncé.

Tommy Hicks : Ange gardien débutant de première année, brigade de garde W-1.



ÉLÉMENTAIRES, EXTRALUCIDES ET CULTISTES

Célestin : Garçon élémentaire que Kara sauve des griffes d'Asmodée et de ses sbires.

Le roi des Cultistes : Abominable créature de métal et de chair, à la voix mécanique tonitruante. Absorbe les âmes mortelles. Veut devenir le démon le plus puissant de tous. Sa vie est prolongée artificiellement grâce aux essences angéliques qu'il dérobe aux enfants Extralucides et aux anges.

Legan : Le Chef déguisé. Aide Kara au Tartare.

Otis l'Ancien : L'Extralucide le plus sage et le plus âgé. Parle à Kara de la prophétie.

Ranab : Un chef Cultiste.

Roberto : Agent Extralucide d'Italie.

Santo : Chef des Extralucides. Yeux sombres, porte un chapeau feutre noir et a une vilaine cicatrice sur le côté gauche du visage.

Tabbris : Extralucide grand et costaud. Garde du corps d'Otis l'Ancien.

Tatiana : Agent Extralucide d'Italie.

Tony : Agent Extralucide d'Italie.

Vince : Enfant Extralucide enlevé par le roi des Cultistes.



SORCIÈRES, SORCIERS GUÉRISSEURS, MAGES ET ROCHERS

Bill : Homme-rocher. L'un des fils adoptifs d'Olga.

Gédéon Magius : Vieux sorcier guérisseur qui vit sous terre, dans l'infrastructure de métro abandonnée de la ville de New York. Doué pour les potions.

Henry : Mari décédé de la sorcière Olga. C'est un crâne humain posé sur un tabouret de bois.

Mlle Fay et Mlle Fay : Sœurs siamoises. Sorcières noires. Propriétaires d'*Abracadabra, Magasin de sorcellerie*. Elles sont davantage des femmes d'affaires que de véritables sorcières.

Olga : Vieille sorcière borgne de Cornouailles, douée en nécromancie, sorcellerie et arts maléfiques. Elle a une silhouette frêle et squelettique et porte une robe de mariage grise et en haillons, incrustée de boue et de crasse.

Wergoth : Mage noir. Créature née des ténèbres et douée en magie noire.

Will : Homme-rocher. Second fils adoptif d'Olga.

Wormar : Mage serviteur de Wergoth.

Wugnor : Mage serviteur de Wergoth.



LA LÉGION DES DÉMONS

Asmodée : Le seigneur démoniaque des Enfers est un ancien archange déchu et le père de Kara. Hait tous les mortels et les anges.

Dradnu: Démon majeur.

Grutus: Démon majeur.

Garbass: Démon mineur.

Lilith : Demi-sœur de Kara. Autoproclamée reine des démons. Sa mère était une Sanskrit.

Nashrou: Démon majeur.

Nezreb: Démon mineur.

Obox: Démon mineur.

Sikilith: Sanskrit, démon mineur, mère de Lilith.

Ugudar: Démon majeur.

Urobach : Démon, lieutenant en chef. Chef des démons.

Xenor: Démon majeur.

Zanu : Démon majeur.



DIABLES, DIABLOTINS ET AUTRES CRÉATURES MALÉFIQUES

Beelzebub : Seigneur des diables, rang le plus élevé des archidémon.

Betaazu : Diable, agent en chef, dirige les diables mineurs et les diabolins.

Cauchemar : Faucheur.

Duegar : Diable mineur.

Golchutt : Diable mineur.

Kyton : Diablotin.

Quoru : Diable mineur.

Raksushas : Diablotin.

IX. BONUS



ENTRETIEN AVEC DAVID MCGOWAN (ALIAS DAVID LA ROCKSTAR)

Kara : Alors... David...

David : Alors... Kara...

Kara : (pause agacée) La Légion nous a demandé d'aider à élaborer le *Guide de survie*, pour aider les débutants. J'ai préparé une série de questions ici, dans ce cahier —

David : Pourquoi est-il rose — ?

Kara : On s'en fiche de sa couleur ! J'écirai tes réponses aux questions dans *ce* cahier. Je crois que ça va aider les débutants pour leurs premières missions. Je veux dire, je sais que j'aurais bien plus assuré le premier jour si j'avais eu un guide de survie —

David : Tu m'avais moi. Tu n'avais besoin de rien d'autre.

Kara : (profonde inspiration) Prêt ?

David : Vas-y, balance.

Kara : Première question. David McGowan, en tant que maître instructeur dans la Légion des anges gardiens, avec des années d'expérience —

David : Et d'excellence.

Kara : Bien, quels conseils —

David : Et de looks d'enfer.

Kara : (autre pause agacée) Sérieux ? David, peux-tu *essayer* d'être

sérieux pour une fois ? Les oracles nous ont demandé d'aider à rédiger ce guide, et je leur ai dit que nous — moi *et* toi — que nous le ferions. On est censés donner des *conseils* aux débutants, tu t'en souviens ?

David : Okay. J'ai un conseil.

Kara : Super. Attends une seconde — le stylo ne marche pas — voilà, il fonctionne maintenant. Alors, quel est ton conseil ?

David : Essayez de ne pas mourir.

Kara : Tu peux être un véritable idiot parfois. Tu le sais ?

David : C'est pour ça que tu m'aimes tant —

Kara : Ressaisis-toi.

David : Impossible. Je suis trop génial.

Kara : (fait les gros yeux) Si un débutant rencontrait un démon des ténèbres lors de sa première mission, comme c'était le cas pour moi, quelles astuces lui donnerais-tu ? Je veux dire, si c'était toi, que ferais-tu pour le vaincre ?

David : Je lui ferais un grand sourire à un million de dollars, et le démon se vaporiserait — comme ça ! (claque des doigts)

Kara : (fronce les sourcils) Je vais devoir me débrouiller toute seule ? Je devrais demander à quelqu'un d'autre. J'ai sans doute eu tort de te le demander. Tu n'es peut-être pas aussi bon que tout le monde le dit —

David : D'accord, d'accord, je te taquinais. Je le jure. Je suis prêt maintenant. Je vais assurer. Promis.

Kara : (très longue pause) Okay, alors... comment vaincrais-tu le démon des ténèbres ?

David : Je me servais à coup sûr d'une pierre-de-lune — non, attends — je me servais de *deux* pierres-de-lune.

Kara : Perdre des âmes mortelles est sans doute la chose la plus dure à accepter pour un gardien. Quels mots d'encouragement donnerais-tu à un débutant qui a perdu une âme ?

David : De ne pas avoir le vague à l'âme !

Kara : (se renfrogne) Quel conseil donnerais-tu à un débutant qui a le mal du pays, qui a du mal à gérer toute cette histoire de *mort* ?

David : Quelle histoire de mort ? Ouah — nous sommes *morts* ?

Kara : Tu l'as échappé belle plus d'une fois au cours de ta carrière, mais quelle est la fois où tu as eu le plus peur ?

David : Quand j'ai planté un gros baiser sur la joue d'un Cultiste géant.

Kara : Dernière question. Quelle est la meilleure chose dans le fait d'être un ange gardien ?

David : La bouffe.



POÈME, PAR JEAN-PIERRE COQUERELLE

Quand tu es venue à moi aux Venfers,

Mon antenne f'est entortillée

Ve favais que tu étais felle qu'il me fallait

Que, Kara, tu étais ma deftinée

Quand la nuit tombe, que tu n'es pas là

L'amour peut-il guérir fe pauvre cœur ?

Mon cœur fouffre de l'amour que v'ai pour toi

Feuls les rêves me rapproffent de toi

Quand ve régurvite mon repas

V'en laiffe un peu pour toi, ne fois pas effrayée

Avec tout mon amour ve t'offre le ragoût

Que la bile dans mes entrailles a mitonné

Ve fuis ton amoureux tranvi

Ve veux t'étreindre dans mes pattes velues,

Ve te couvrirai de mes ailes molles

Kara, *ma férie d'amour*, tu me rends fol

-- Jean-Pierre



RECETTE DE LA SOUPE CHERCHE-DÉMON D'OLGA

Dans le chaudron touille et cuis

Remue le brouet qui luit

Corne de diable, cerveau de souris

Pieds de porc et beaucoup de pluie

Pain rassis, tourte moisie

Cuisses de grenouille, sanglots de harpie

Queue de cheval et œil de serpent

Dans le chaudron fondent lentement

Dans la casserole remue le tout

La potion fait des bulles et bout

Peur de gobelin et cri perçant,

Œil de chat et rêves d'enfant

Pincée de sel et goutte de sang

Mélangées à un peu de boue

Langue de bœuf, de loup-garou

Pleine lune et ailes de hibou

Crâne humain, queue de chien

Moustaches félines et brouillard malsain

Laisse mijoter une longue semaine

Pour que le démon que tu cherches s'amène



Félicitations !

Tu as terminé ton orientation et tu peux à présent commencer ta nouvelle carrière au service de la Légion des anges gardiens. J'espère que ce *Guide de survie* t'aura aidé à te préparer pour tes prochaines aventures.

Garde ton costume d'M énergisé et tes lames des âmes à portée de main. Mais n'oublie pas d'ouvrir l'œil, et le bon. Les monstres et les démons sont partout !

Ange gardien : (Écris ton nom complet ici)

Catégorie de classe no 4321

Rang : Débutant première année, brigade de garde W-1

Mission : Garder le monde des mortels à l'abri des démons et autres monstres!



À propos de l'auteur

Kim Richardson est l'auteur de la série LES GARDIENS DES ÂMES. Elle est née dans une petite ville du nord du Québec, au Canada, et a fait des études dans le domaine de l'animation 3D. En tant que superviseur d'animation pour une société de VFX, Kim a travaillé sur de grands films hollywoodiens et a continué dans le domaine de l'animation pendant 14 ans. Depuis, elle s'est retirée du monde des effets visuels et s'est installée à la campagne où elle est auteur à plein temps.

Pour en savoir plus sur Kim Richardson, visitez :

www.kim-richardson.blogspot.com

www.facebook.com/KRAuthorPage

http://twitter.com/Kim_Richardson_